VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

GAMEST

January 15, 1996 No.160

平成8年1月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第1号通巻第160号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1996
1.15
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen



先取り！人気ゲーム情報
鉄拳2/ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
スカイターゲット/バーチャファイター2.1
ナムコクラシックコレクションVol.1
ゲーム天国/湾岸戦争/ほか

ニューゲームジャングル
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
神風拳/豚牙/オーバートップ
ミッドナイトラン/MANX TT
テトリスプラス

特集
プレイヤー・メーカー・オペレーター意識調査

特別付録
ゲーメストグッズPERFECT

コマンド公開第2弾
ファイティングバイパーズ

インスト技一挙公開！
ソウルエッジ

システム解説＋各キャラ対戦
マーヴル・スーパーヒーローズ

己の技を鍛え上げ立ち向かう敵をなぎ倒せ
VIRTUAL ON
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣
リアルバウト餓狼伝説/沙羅曼蛇2/闘神伝2

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！　コミック　第9回



楽しさ大幅アップスペシャル新バージョン
パズルボブル2x
PUZZLE BOBBLE 2X
エックス
TM
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

キャッチ・ザ・ハート TAITO

今年のクリスマスは、とっても“パズルボブル2X”な1日になりそう…。

限定版

Merry X mas

ジングルベルを聴くとあの電子音を思い出してしまうと言うキミも、彼・彼女のいるキミもいないキミも、今年のクリスマスは、パズボブ2のスペシャルバージョンで、とびきりHOTに過ごそう。どこがスペシャルかって？新しく加わったレベル「X」はトリッキーで、ますますハマってしまいそうだし、何たってこの時期しか流れないデモ画面(クリスマスバージョン)は、観なきゃ損！この冬の特別な“パズボブ2X”をお見逃しなく。

パズボブ2の魅力はそのまま、楽しさパワーアップ。

- ●レベルセレクトにトリッキーなプレイが楽しめる「X」レベルを新たに追加。面白さもステージ数も断然アップ。
- ●楽しいデモとサウンドのシーズン限定！特別バージョンが、クリスマス(お正月バージョンもあるらしいぞ)の雰囲気を盛り上げてくれるぞ。
- ●従来のパズルモードが550面に倍増。また、レベルを「練習」「ふつう」「X」の3段階に設定。熟練度によって選んでね。
- ●コンピュータ対戦にも新フィーチャーをプラス。アイテム玉攻撃などスリリングな対戦で大興奮間違いなし。
- ●もちろん絶好調パズボブ2のゲームの基本はしっかりキープ。

『Let's パズボブ・キャンペーン』にたくさんのご応募ありがとうございました。









株式会社タイトー



基本技のすべて&固有技の一部を公開!!

ファイティングバイパーズ

**下Ⓟひとつとっても出し方が2~3通りあるF·V。何の技と下Ⓟが自動2択になるのかも表でキッチリ押さえよう。
基本技をおろそかにして、あとで実力差がつかないように要チェック!!**

漢字のオンパレード
BAHN



遂にBAHNの隠し技（一部）を公開。
あくまで一部っつ~ことで夜露死苦！
担当：牛

BAHNの固有技に関して前回まででインスト技とダッシュ系の技のみを説明してきた訳だが、さらに一部の隠し技が公開可能となった。そこで今回は隠し技紹介&通常技についてのおさらいといってみよう。

●**拳骨&足蹴**
拳骨とは単に上段Ⓟのことだが BAHNにはⓅからの連携技（例えばⓅⓀ）がないということに注意しよう。足蹴（上段Ⓚ）についても同様である。

●**弔般**
この技はいわゆる"頭突き"のこと。中段攻撃でなおかつアーマー破壊の効果があるのだが、リーチが異様に短いので立ち合いでは使いづらいといえるだろう。使うとするならば⬆Ⓟなどで相手を浮かせた後などがいいかも？



リーチの短さが欠点の"弔般"。

●**根性肘**
体を大きく引き込みつつ気合をタメた後に強烈な肘を打ち出す技。中段でアーマー破壊の効果がある。
この技は多少出が遅いのがネックとなるが、接近戦でうまく使えば相手のⓅなどの技をかわしつつ攻めることができる。ただしあくまで肘打ちであるためリーチが短く、こちらから攻める場合は主戦力とはなりえないだろう。

●**鉄山靠**
前号のダッシュ系の技特集でその存在をにおわせた"鉄山靠"。実は通常の状態からでも出すことが可能だ。この場合は入力・性質共にアキラのそれと同じで、もちろんアーマーを破壊することもできる。特にアーマー破壊後に至近距離でヒットさせた時の威力は強烈だ。



強烈な肘打ちを繰り出す、根性肘。



体を引いてから…、

●**卸金**
通常BAHNの通常投げは相手をリング際へ走らせるものだが、リング際で入力した場合は叩きつけに変化する。もちろんこの場合は通常のそれと異なりバウンドしないため、スーパーストレートなどによる追い打ちが不可。ダウン技で追い打ちしよう。

●**対曼足蹴**
なんとも難解な"当て字"だが「タイマンキック」と読む。この技は"寝ている相手を蹴る"といういわゆるダウン攻撃だが、蹴った直後に受け身を取られることがある。そこんとこ要注意っつ~ことで夜露死苦！

●**止&引導**
この技も対曼足蹴と同じダウン攻撃で"寝ている相手に拳を打ち込む"というものである。わかりやすく言えばアキラの槍下炮といったところか。ちなみに"止"が1発、"引導"が2発。どちらも対曼足蹴と違い受け身を取られることはない。



止。Ⓟを２回入力すると引導に変化する。



対曼足蹴は受け身を取られることがある。

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
拳骨（げんこつ）	Ⓟ
●立ちキック	
足蹴（あしげ）	Ⓚ
●ミドルパンチ	
弔般（チョウパン）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
鋼肘（はがねヒジ）	⇨⇨+Ⓟ
根性肘（こんじょうヒジ）	⇦⇨+Ⓟ
鉄山靠（てつざんこう）	⇦⇨⇨+Ⓟ+Ⓚ
●しゃがみパンチ	
座拳骨（ざげんこつ）	⇩+Ⓟ
座拳骨（ざげんこつ）	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●しゃがみキック	
下足蹴（したあしげ）	⇩+Ⓚ
●投げ	
卸金（おろしがね） 敵近く&敵壁に背向	Ⓟ+Ⓖ
●ダウン攻撃	
特攻（とっこう） 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
対曼足蹴（タイマンキック） 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
止（とどめ） 敵ダウン中	⇩+Ⓟ
特攻（とっこう） 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
引導（いんどう） 敵ダウン中	⇩+ⓅⓅ
●走り攻撃	
疾走衆賭麗斗（ランニングストレート） 走り中	Ⓟ
疾走膝（ランニングニー） 走り中	Ⓚ
踏鬼苦（ホップスピンキック） 走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
滑込鬼苦（スライディングキック） 走り中	⇩+Ⓚ
奪首鉄山（ダッシュてつざん） 走り中	Ⓟ+Ⓚ
疾走膝（ランニングニー） 走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
疾走竜狗留（ランニングタックル） 走り中	Ⓟ+Ⓖ
疾走膝（ランニングニー） 走り中	Ⓚ+Ⓖ
疾走飛鬼苦（ランニングジャンプキック） 走り中&ジャンプ同時	⇦+Ⓚ



イイ感じの中段が目白押し!!
ラクセル

今回は、コンビネーション技の中にガードアタックが入ってたりするぞ。必見。

担当：ジャイアントロボⓃ

むっ!!やっぱりジャッ〇ーぽい!?

今回公開できる技のメインは基本技となっている。しかしよく見ると、キャラ固有の技がまじっている。それらの中で、注目すべき技をみていこう。

●ライトニングアッパー（⇦+Ⓟ）

この技は前回でも少し触れてあった「もうひとつのガードアタック」だ。同じガードアタックで何が違うのかというと、このライトニングアッパーはヒット後に相手を浮かせることができる。インストに書いてある⇦+Ⓚのほうは、ヒット後に相手を吹きとばす。現時点で判明している技の中では、ラクセルに浮かせ技は少ない（アッパーはラクセルの場合カウンターヒットしないと浮かない）。有効に使っていこう。



⇦+Ⓚとの違いがわかるかな!? ⇦+Ⓟならこのように浮くぞ。

●ルックス・ザット・キル（ⓅⓅⓀ）

ⓅⓅのあと、ガードアタックⓀが出せる。技の連携を止めてくる相手に出すと効果的。使うまえに、ⓅⓅコンビネーションで布石を敷いておこう。



ⓅⓅのあと…、



「ピカッ!!」ガードアタックが入っている。

●バックオフ・キック（⇨+Ⓚ）

素早く出る中段攻撃。見ためはジャッ〇ーのダッシュハンマーっぽい。ラクセルの中段攻撃のなかでは、かなり信用していい技だ。

●ナックルクロウキック（⇨ⓅⓀ）

これもエルボースピンキックのように使う。エルボーカットがしゃがみの相手に当たるとよろめくので、Ⓚで追い打ちしよう。当たればダウンするので、ダウン攻撃も忘れないように入れよう。

また、実はこのあとにデススピンコンボのような技を出すことができる。

●ウォールスクワッシュ
タグハンドウォールクラッシュ（Ⓟ+Ⓖ）

どっちがどの投げになるかは、技表参照。壁に叩きつけたら、追い打ちが可能でデススピンキックかライトスルーを入れるのが安定。



ⓅⓀⒼでフェイントも可。



もろダッシュハンマー。

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
ジャブ	Ⓟ
ライトニングアッパー	⇦+Ⓟ
ライトスピン	ⓅⓅ
ジャブハイキック	ⓅⓀ
ライトスルー	ⓅⓅⓅ
ルックス・ザット・キル	ⓅⓅⓀ
●立ちキック	
ハイキック	Ⓚ
バックオフ・キック	⇨+Ⓚ
バックオフ・ディッチ	ⓀⓀ
●ミドルパンチ	
アッパー	⇖+Ⓟ
ダブルアッパー	⇖+ⓅⓅ
エルボーカット	⇨+Ⓟ
ナックルクロウキック	⇨+ⓅⓀ
ナックルブラッククロウ	⇨+ⓅⓅ
●ミドルキック	
ミドルキック	⇖+Ⓚ
キックアウェイ	⇨+Ⓚ
●しゃがみパンチ	
シットジャブ	⇩+Ⓟ
シットジャブ	⇩+Ⓟ+Ⓖ
ローパンチ	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
●しゃがみキック	
ローサイドキック	⇩+Ⓚ
スタンディングハイキック しゃがみ→立ち	⬇+Ⓚ
ロースピンコンボ	⇖+Ⓚ⇩+Ⓚ+Ⓖ
●投げ	
ウォールスクワッシュ 敵近&敵壁に背向	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ 壁に背向&敵近立	Ⓟ+Ⓖ
●ダウン攻撃	
フライングタスク 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
フライングタスク 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
グレイブポスト 敵ダウン中	⇩⇩+Ⓟ
●走り攻撃	
ランニングストレート 走り中	Ⓟ
ランニングニー 走り中	Ⓚ
ランニングサマーソルト 走り中&ジャンプ同時	⇖+Ⓚ
ホップスピンキック 走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩+Ⓚ
ランニングストレート 走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングニー 走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ランニングタックル 走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー 走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック 走り中&ジャンプ同時	⇦+Ⓚ

新しい技がいっぱいだ!

PICKY



今回は大量に技を紹介するが、良く頭に叩き込んでゲーセンでフルに使いこなせ!!

担当：ピストンいとー

新技一気に大公開！

今回は36もの技を紹介することになった。一気に公開されて簡単には覚えられないと思うが、1つ1つの技を近くのゲーセンで確かめてほしい。かなり変わった技が多く見られるので、意外と覚えやすいかも？ これらの技を使いこなして、うまくPICKYを操ってほしい。

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
ボーダーパンチ	Ⓟ
ダブルボーダーパンチ	ⓅⓅ
パンチコイン	ⓅⓀ
ワンツーコイン	ⓅⓅⓀ
●立ちキック	
ホッピングニー	Ⓚ+Ⓖ
ニー&ハイスピン	ⓀⓀ
●ミドルパンチ	
アッパー	⇗+Ⓟ
●ミドルキック	
スタンディングニー	Ⓚ
ミドルスピンキック	⇗+Ⓚ
ロケットミサイル 壁に背向け	⇗+Ⓚ
ステップニー	⇨+Ⓚ
トーキック	⇩+Ⓚ
トー&ハイキック	⇩+ⓀⓀ
●しゃがみパンチ	
ブロックアッパー	⇦+Ⓟ
ローパンチ	⇩+Ⓟ+Ⓖ
ローパンチ	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ローパンチ	⇩+Ⓟ
ローパンチテールキック	⇩+ⓅⓀ
●しゃがみキック	
テールキック	⬇+Ⓚ
●投げ	
ウォールラッシュ 敵近&敵壁に背向	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ 壁に背向&敵近立	Ⓟ+Ⓖ
デッドエンドダブルニー 敵近&敵壁に背向	⇦⇨+Ⓚ
●ダウン攻撃	
フライングドルフィンアタック 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
モールバッシュ 敵ダウン中	⇩+Ⓟ
フットスタンプ 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
ダブルスタンプ 敵ダウン中	⇩+ⓀⓀ
フライングドルフィンアタック 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
●走り攻撃	
ランニングボードスラップ 走り中	Ⓟ
ランニングニー 走り中	Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩+Ⓚ
(スライディングキック→) フリップキック スライディングキック後、敵背後	Ⓚ
(スライデキングキック→) フリップローキック スライディングキック後、敵背後	⇩+Ⓚ
ランニングボードスラップ 走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングボードスラップ 走り中	Ⓟ+Ⓖ
(ダッシュエア→) フリップキック ダッシュエア後、敵背後	Ⓚ
(ダッシュエア→) フリップローキック ダッシュエア後、敵背後	⇩+Ⓚ

ピンポイント解説

ここに載ってるすべての技の解説は、ページの都合上無理があるので、少しだけだが写真・解説で紹介する。

●ロケットミサイル

その名のとおり、PICKY自身がロケットのように？ ビョ～ンと飛んでく技だ。PICKYが壁に背を向けて相手の攻撃を受けた場合(どのキャラでもそうなのだが)、壁に打ちつけられた分だけ余計にダメージを受けてしまう。それを避けるために壁を発射台にして飛んで、なおかつ攻撃してくれるワケだ。勢いよく飛んでいくその姿は、なかなかカッコいいぞ！



こういうヤバイ時は、



ロケットミサイルで脱出だ～!!

●デッドエンドダブルニー

これは投げ技だ。敵が近くで、なおかつ敵の後ろに壁がないとできないという、ちょっと変わった条件だ。が、こういう状況はかなり見られるので、使い所がないわけでもない。しかし、敵の背中に壁が近くにある時は、他の技を入れたほうが相手の体力を奪えることもある。あえて狙う必要はないが、余裕がある時はこの技を使おう。対戦中だと、対戦相手に屈辱感を味あわせることができるぞ！



オラオラッ！

●モールバッシュ

相手が倒れてる所に、PICKYの背にしょっているスケボー板で、バンと叩くダウン攻撃だ。

この技の良い所は、他のダウン攻撃でダメージを与えようとした所に、相手が起き上がってしまった場合かなりのスキが出来てしまう。その点モールバッシュだとスキが少ないので、反撃を受けることはまずないだろう。安定技だ。



このダウン攻撃は使い勝手がいいよ。

●スライディングキック

この技もこの名のとおりだ。相手とはなれた間合いからダッシュして行き、相手に近づいたら⇩+Ⓚを入力しよう。そうすればこの技は出てくれる。スライディングキックをくらった相手は、すっ転ぶぞ。

他にこの技の良い所は、相手の下段のアーマー耐久力が点滅している時にスライディングキックをブチ当てると、下段部分のアーマーをフッ飛ばすことができるのだ！そういう時はぜひ狙ってアーマーをはがしてやろう。

今回は4つだけ挙げて紹介したが、後は各自色々ためしてみてくれ。



相手のアーマー耐久力ゲージが点滅してるっ。行け～！



パピ～ン！

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
サンマンパンチ	Ⓟ
ワンツーパンチ	ⓅⓅ
サンマンパンチキック	ⓅⓀ
ワンツーピーチ	ⓅⓅⓀ
●立ちキック	
サンマンキック	Ⓚ
サンマンキック	Ⓚ+Ⓖ
●ミドルパンチ	
ダブルアッパーピーチ	⇘+ⓅⓅⓀ
ジャックナイフスロー	⇘+Ⓟ+Ⓖ
イグニッションパンチ	⇨+Ⓟ
●ミドルキック	
ミドルサンマンキック	⇘+Ⓚ
●しゃがみパンチ	
ローパンチ	⇩+Ⓟ
ローパンチ	⇩Ⓟ+Ⓖ
●しゃがみキック	
ローサンマンキック	⇩+Ⓚ
●投げ	
スパークスクラッチ 敵近く&敵壁に背向	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ 敵壁に背向&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
パワーハンティング 壁近く	⇩Ⓟ+Ⓖ
●ダウン攻撃	
ピーチバーガー 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
メガトンスタンプ 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
ピーチバーガー 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
●走り攻撃	
サンマンアタック 走り中	Ⓟ
ランニングピーチボンバー 走り中	Ⓚ
ホップスピンキック 走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩+Ⓚ
サンマンアタック 走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングピーチボンバー 走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
サンマンアタック 走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングピーチボンバー 走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック 走り中&ジャンプ同時	⇗+Ⓚ

しつこいけれどまたもやケツ技

サンマン



新しい技を紹介しようと思ったら、まだまだケツ技があった。いい感じ。

担当：MVP

ケツの技に魅せられた私は新しい技表を見てうれしくなった。なんとまだまだケツ技があったからだ。

まずはⓅから

立ちⓅからつながっていく技は何個かあるが、そのなかのいくつかをピックアップしてみよう。

●サンマンパンチキック

ノーマルのⓅのあとにノーマルなⓀを出す技。しかしこの技は非常に重要であると思われ、まずⓅとⓀが連続でヒットするということ、Ⓚを当てた後相手は近くに倒れているので、転んでいる相手をジャイアントスイングでつか



キックを当てたら、



ブンブン回せる。

むのが非常にやりやすいという特長を持つ。ⓅⓀジャイアントスイングははっきりいってワンセットと考えてもおかしくないくらい成功率が高いのだ。ぜひ狙ってみよう。

●ワンツーピーチ

ⓅⓅのあとにケツを出すこの技は連続技であり最後がケツなので担当者としてはおすすめの技。ただ、やはりⓅは上段なのでかわされやすいのと、多段攻撃はガードアタックの的と考えられるので、多用は禁物かも？

⬊Ⓟからの技一つ見てみる

サンマンの場合⬊Ⓟとやるとアッパーが出る。このアッパーはカウンターを取ると相手を浮かすことができるので使わない手はないだろう。

●ダブルアッパーピーチ

名のとおりアッパー2発のあとにケツを出す。実はこの技も連続技なので1発目が入れば2、3発目も連続で入る。1発目が中段なので、しゃがんでいる相手にも当たり、強制的に立たせてそのまま連続ヒットするので超使える技である。しつこいけど最後はケツで終わるところも見逃せない。



アッパー、アッパー、



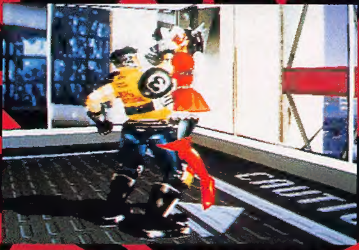
ケツ。強力なコンビネーション。

その他の技の中から少し

基本であるⓅからの技以外にもまだ技はたくさんある。

●タグハンドウォールクラッシュ

これは自分が壁を背負っている時に出せるもので、Ⓟ+Ⓖによる基本投げが変化したものだ。



オラーッ。

Ⓟ+Ⓖで相手の首を片手でつかみ、ボウリングをやるように大きく振りかぶってから壁にたたきつける。はっきり言って他のどの技よりも痛そうなところがよい。

これを行うことによって、壁に対して相手をガスッと投げつけるので、そこからラッシュをかけることが可能になるという非常に重要な戦法の一つになっているのである。

●スライディングキック

ダッシュは相手と一定距離以上開くと走る動作となる。この走っている時に⬇Ⓚと押せばスライディングだ。もちろん下段技なので、走り中の中段技と使い分ければ相手に2択をせまれるのでいい感じだ。



下段をすくう。

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
クラップナックル	Ⓟ
ダブルクラップ	ⓅⓅ
ナックルハイキック	ⓅⓀ
コンボスイッチアッパー	ⓅⓀⓅ
ダブルクラップラッシュキック	ⓅⓅⓀ
●立ちキック	
スマートキック	Ⓚ
●ミドルパンチ	
トスアッパー	⇗+Ⓟ
ダウンスマッシュ	⇨+ⓅⓅ
ライジングアッパー しゃがみ中	⬈+Ⓟ
●ミドルキック	
ミドルスピンキック	⇗+Ⓚ
カットニー	⇨+Ⓚ
ロースピンキック しゃがみ中	⬇+Ⓚ
ニーランチャー	⇩⇨+Ⓚ
●しゃがみパンチ	
ローナックル	⇩+Ⓟ+Ⓖ
ローナックル	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ローナックル	⇩+Ⓟ
ローナックルスピン	⇩+ⓅⓀ
●しゃがみキック	
ロースピンキック	⇩+Ⓚ+Ⓖ
ロースピンキック	⬇+Ⓚ
●投げ	
ウォールスクラッチ 壁に背向&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
クリンチニー 敵近く立ち	Ⓚ+Ⓖ
ウォールストライクニー 敵近く&敵壁に背向	Ⓚ+Ⓖ
●ダウン攻撃	
ナックルダイブ 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
ナックルバット 敵ダウン中	⇩+Ⓟ
スピットキック 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
ナックルダイブ 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
●走り攻撃	
ランニングナックル 走り中	Ⓟ
ランニングニー 走り中	Ⓚ
ホップスピンキック 走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩+Ⓚ
ランニングナックル 走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングニー 走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ランニングタックル 走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー 走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック 走り中&ジャンプ同時	⇖+Ⓚ

ウ～ム、コンバッティア JANE



女だてらに重量級。彼女の攻撃は、基本技と言えどもパワフルで重い。そして美しい…かな？

担当：アディトシ

ジェーンはトルネードパンチをはじめとする1発技が目立つため、ともすれば⇨Ⓟなどの基本技を疎略にしてしまい勝ちになる。もちろん、それでいいわけはないので、ここでキッチリ頭に叩き込もう。

コンビネーション系

前々号で紹介できたコンビネーション系の技は、トリプルスマッシュ、ロースピンコンボ、ロースピンアップの3つ。

そこで今回は…コンボスイッチアッパー、ダブルクラップラッシュキックの技性質を説明していこう。

まずスイッチアッパーについて。このコンビネーションは非常に変わっていて、ジェーン独特と言っていい。

最初に普通のⓅⓀが出た後、ワンテンポ遅れてアッパー。この最後のアッパーは連続技にはならないが、ヒットすれば若干浮かすことができ、ダウンを奪える。返し技としてや、ダメージを目的とせず、他のコンビネーションの布石として有効。

ラッシュキックはラウを連想させるⓅⓅⓀ。連続技になるから、返し技としてはベストだ。ヒット後、相手が受け身をとらなければナックルダイブ（ダウン攻撃）が入るのが重要。空中コンボに組み込んでもいいだろう。



まずは立ちⓅ。レバー入れのほうがいいね。



そしてⓀ。ここまでは何てことのないⓅⓀだが…。



ワンテンポ遅れてアッパー。しゃがんでかわす相手に効く。



Ⓟはもう2発目。ここまで出しても…、



次にⓀがつながる。割とFVでは一般的。



受け身をとらずにダウンする相手にはゴス。高威力！

キック系

ジェーンには、2種類のニー攻撃（打撃）がある。

1つはカットニー。これはもう、VFで見なれたジャッキーなどの普通のニーアタック。連携止めには役立つ。

もう1つは、ニーランチャー。カゲの浮身膝蹴り、サラのライジングニーと同様の、ジャンプの高いニーアタック。

基本的に、しゃがみ状態からしか出せないが、素早いしゃがみダッシュの例の入力法によって立ち状態でも出せる。地上ではほとんど使用できないので、やはり空中コンボに組み込んだほうがいい。ちなみに、ここまで隙がでかそうな技でも、ガードされた後反撃を受けないのだ。



ジャンプ力のあるニーは、しゃがみダッシュから空中コンボに。

中段技の要はアッパー

ジェーンのアッパー（トスアッパー）は、他キャラと比較するとリーチがあり、心なしか出が早い。接近戦で非常に頼れる武器である。

この技の使いどころの一つとして"トルネードパンチがガードされた後"を挙げておきたい。

トルネードパンチという大技をガードした側は、当然の心理として反撃したいもの。ところが、そこにトスアッパーが置いてあると、よっぽどのことがない限りカウンターで浮かすことができるはずだ。

だが相手が手を出さなかった場合。このときにトスアッパーを置いていると、すかる。だから、一種のバクチであることも覚えておこう。



トルネードパンチがガードされた。Ⓒ&Ⓐはできないぞ。



そこでヘタに手を出してくる相手にバーン。ちょいバクチ。

投げ技はⓀ＋Ⓖもあるぞ！

このゲームの通常投げはⓅ＋Ⓖで出せる。しかしジェーンはⓀ＋Ⓖでも投げることができる。じゃあスカリポーズは…出るんだよね、やっぱ。

威力もそんなに変わらないから、Ⓟ＋Ⓖとの使い分けがそんなに重要とは、今のところは思えない。

壁近くで、こすりつけるのも同様。こっちのほうが心もち入力が楽だと思う人は使ってくれ。

ちなみに、まだ公開できないが、ジェーンにはすごいコマンド投げがあるぞ。請うご期待！

カッコイイゼ!コイツ TOKIO



基本技紹介な訳だが、何が強くて使えるのか？ポイントを教えよう。
担当：キャサジェーンからトキャオ

ファイティングバイパーズの中で、たぶん一番カッコイイのが"トキオ"。
キャラ性能的には蹴り技を主体にし、上、中、下段と攻撃パターンも豊富だぞ。

技を覚えなきゃ始まらん

●オープンロール
ⓅⓅⓀと入力して出る技がこのオープンロール技だ。素早いパンチを2発出してから上段回し蹴りを放つ。初めの1発目がヒットすると連続で最後まで決まる。
ダメージ的には意外に高いほうで、返し技として使うのが安定と思われる。
だが、3発目の上段回し蹴りは、かわされたりガードされてしまうと硬化時間が長いために反撃されてしまうので、あやまった使い方はしないよう注意しよう。

●オープンアッパー
カウンターヒットでなくても当たれば必ず相手を高く浮かすことができるオープンアッパー。
技入力が⇘ or ⬊＋Ⓟなので簡単に出すことができる。
与えるダメージは少ないが、浮かせたあとに空中コンボで大ダメージを与えることが可能なので、かなり多用しても良い技の一つである。



しゃがみ状態からでも出せるオープンアッパーは浮かせ技だ。

使い方としては、技スピードが早いほか、しゃがみ状態からでも出すことが可能なので、下Ⓟからの連携で使うのが良いだろう。勿論、技判定は中段だぞ。

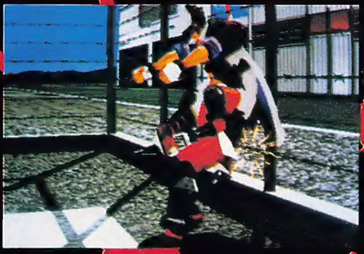
●オープンエルボー
⇨＋Ⓟという入力ででる技がこれ。
結構早い技で、判定は中段攻撃となっている。攻撃力はかなり低目で、ヒットしてもダウンを奪うことはできない。
だが、技のリーチが長く、オープンエルボーからの連携があるので、実は使える技かも？

●エルボーブロー
オープンブローにⓅ入力を1つ増やしたのがこの技だ。
オープンエルボーから連携と説明したが、1発目が当たれば必ず2発目もヒットする連続技と考えてほしい。
ダメージは1、2発とも合わせても体力ゲージ1センチ強くらい。やはりリーチを生かした中間間合いで出すのが理想と思われるぞ。



「ハアー」って弧延落なの？

●クラッチステップ
ミドルキックのフォロー技となるのがクラッチステップ。
1発、2発とも中段攻撃なので使った場合、悪くてもガードされるだけ。
攻撃力は高くもなく、低くもない普通の技である。
使い方としては1発目を当てにいくのも良いが、ワザとはずして2発目を当てるフェイント技として使うのも1つの手だぞ。ちなみに当たってもダウンは奪えない。



壁際Ⓟ＋Ⓖ入力で、背中でゴリゴリ…。

●ロースピンパンチ
VFの燕旋蹴と同じ入力（⇩Ⓚ＋Ⓖ）で出る技にさらにⓅを入力すると、下段から上段パンチが出るのだ。
初めの下段は攻撃力が高く、ダウンを奪うことができる。
それで、浮いた相手にさらにパンチを入れることが可能なのだ。
ロースピンは"トキオ"がメインとして使う技と言ってもいいだろう。



⇩Ⓚ＋Ⓖでこのロースピンキック。更にⓅを押せば上段Ⓟが…。

●ファイヤーダーツ
前回でも紹介した、走ってから出す技の1つ"ファイヤーダーツ"だ。
非常に威力があり、当たれば相手は吹っ飛び倒れる。
走りながらⓀボタンを押すだけなので、入力は簡単。
技判定は中段攻撃で、ガードされてもガードを崩す性質も持っている。技のリーチも長いのでバンバン使おう。



ダッシュⓀでこのカッコイイ跳び蹴りが炸裂だ。

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
ジャスティスジャブ	Ⓟ
オープンチェスト	ⓅⓅ
オープンスピン	ⓅⓀ
オープンロール	ⓅⓅⓀ
●立ちキック	
ロールキック	Ⓚ
カタパルトキック	⇨＋Ⓚ＋Ⓖ
スピンオフキック	Ⓚ＋Ⓖ
スピンオフサンライズ	Ⓚ＋ⒼⓀ
リアクター	ⓀⓅ
コンボ・エッジ	ⓀⓅⓀ
●ミドルパンチ	
オープンアッパー	⇘＋Ⓟ
オープンエルボー	⇨＋Ⓟ
エルボーブロー	⇨＋ⓅⓅ
オープンアッパー	⬊＋Ⓟ
●ミドルキック	
ミドルキック	⇘＋Ⓚ
クラッチステップ	⇘＋ⓀⓀ
スナップニー	⇨＋Ⓚ
ローキック しゃがみ中	⬇＋Ⓚ
●しゃがみパンチ	
シットジャブ	⇩＋Ⓟ
シットジャブ	⇩＋Ⓟ＋Ⓖ
シットジャブ	⇩＋Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
●しゃがみキック	
ローキック	⇩＋Ⓚ
ロースピンキック	⇩＋Ⓚ＋Ⓖ
ロースピンパンチ	⇩＋Ⓚ＋ⒼⓅ
●投げ	
スナップストール 敵近く立ち	⇦＋Ⓟ＋Ⓖ
バックウォールラッシュ 敵近く＋壁近く	Ⓟ＋Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ 壁に背向&敵近立	Ⓟ＋Ⓖ
●ダウン攻撃	
イーグルランディング 敵ダウン中	⇧＋Ⓟ
スピットキック 敵ダウン中	⇩＋Ⓚ
イーグルランディング 敵ダウン中	⬆＋Ⓟ
●走り攻撃	
ランニングストレート 走り中	Ⓟ
ファイヤーダーツ 走り中	Ⓚ
ランニングトリックス 走り中&ジャンプ同時	⇗＋Ⓚ
ホップスピンキック 走り中&ジャンプ同時	⇧＋Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩＋Ⓚ
ランニングストレート 走り中	Ⓟ＋Ⓚ
ファイヤーダーツ 走り中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
ランニングタックル 走り中	Ⓟ＋Ⓖ
ファイヤーダーツ 走り中	Ⓚ＋Ⓖ
ランニングジャンプキック 走り中&ジャンプ同時	⇗＋Ⓚ

ハートビートをつかめ!
GRACE

基本技の中でもまだまだ派生した技は出せる。
その中のものを少しだけ抜き出してみた。
担当：KEI-TAN



技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
シングルビート	Ⓟ
デュアルビート	ⓅⓅ
ビートハイキック	ⓅⓀ
ビートターンレッグ	ⓅⓀⓀ
トリプルビート	ⓅⓅⓅ
ビートブロックバスター	ⓅⓅⓀ
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ
●立ちキック	
アイスレッグ	Ⓚ
クロスキック	Ⓚ+Ⓖ
レッグビート	ⓀⓅ
ターンレッグ	ⓀⓀ
●ミドルパンチ	
ブロックスラップ	⇦+Ⓟ
ブラックアイス	Ⓟ+Ⓚ
●ミドルキック	
キャメルキック	⇖+Ⓚ
キャメルスピン	⇖+ⓀⓀ
ロングアクシス	⇨+Ⓚ+Ⓖ
ロングアクシスターン	⇨+Ⓚ+ⒼⓀ
●しゃがみパンチ	
シットビート	⇩+Ⓟ+Ⓖ
シットビート	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
シットビート	⇩+Ⓟ
シットビートスピン	Ⓚ
●しゃがみキック	
シットキャメル	⇩+Ⓚ
シットスピン2	⇩+Ⓚ+ⒼⓀ
シットスピン3	⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀ
シットスピン4	⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ
シットスピン5	⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀ
●投げ	
スクラッチハート 敵近&敵壁に背向	Ⓟ+Ⓖ
ウォールスロー 敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
●ダウン攻撃	
スマートダイブ 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
スマートダイブ 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
●走り攻撃	
ランニングビート 走り中	Ⓟ
ダッシュブレード 走り中	Ⓚ
サマーソルトキック 走り中&ジャンプ同時	⇙+Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩+Ⓚ
ランニングビート 走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングタックル 走り中	Ⓟ+Ⓖ
ダッシュコイン 走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック 走り中	⇙+Ⓚ

Ⓟ～

グレースのⓅは最大5発まで連発して出せるが、その間にⓀを混ぜることができる。
もちろん、ⓅⓀやⓅⓅⓀなどもあり、全キャラほぼ共通ではあるが、ⓅⓅⓀのⓀはガード&アタックになる。
また、ⓅⓀⓀというのもあるぞ。
そして、Ⓟは連発して出せるとはいうものの、3発目からガードされてしまうので、最初からⓅⓀⓀを狙っていくか、途中で止めてから、投げや中段攻撃に移るのもいいだろう。


これが入ってしまうと、


優雅に連続ヒット！

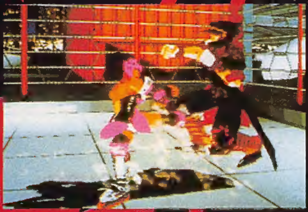
Ⓚ～

●ⓀⓅ
バーチャ2で言えば、サラが持っている技でもあり、サラのⓀⓅと違う所は、ⓀⓅだけでは終わらないところだ。
色々とボタンを押してみよう。

●ロングアクシスとロングアクシスターン
ロングアクシスはアキラの右端脚のような感じの技で、コマンドは⇨Ⓚ+Ⓖだ。この後にⓀを間を置かずに押せば、ロングアクシスターンとなる。
まるで、ダンスをしているような技だが、1発目がヒットすれば、2発目も連続してヒットさせることができる。なかなか美しい技だぞ。

大回転

シットスピンというのは1発だけではとどまらず、⇩Ⓚ+Ⓖの後にⓀボタンを押せば、最大5発まで出すことが可能だ。
要するに、コマンドで表すと⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀということになる。
1発目がヒットすれば3発まで連続してヒットするので、3発で止めるようにしたほうがいいだろう。
また、この技は非常にディレイをかけやすく、⇩Ⓚ+Ⓖの後にすぐⓀを押さなくても入力を受け付けてくれる。
例えば、ヒットしたことを想定して3発だけ連続して出しておいて、全部ガードされたら、Ⓚボタンを押してみよう。そうすると4発目のシットスピンが出て、これがまたガードされたら、もう1回Ⓚボタンを押して5発目のシットスピンを出すようにするといいだろう。


3発までなら連続で決まる。


ガードされた？少し間を置いてから、Ⓚボタンだけを押してみよう。

ちょっとした起き攻め

ここでは、相手の起き上がりに対する攻めを紹介しよう。
グレースにも、単純二択の起き攻めというとても便利な技がある。これを使わない手はない。
この技は⇙⇩Ⓚと入力しても出すことができるので、相手が起き上がり始めたら、小ジャンプで近づいてから出すといい。ヒットすれば転ばすことができるので、そのまま⇩Ⓚとダウン攻撃をしよう。
これで相手がしゃがみガードするようになったら、ただの小ジャンプからⓀ（中段蹴り）を狙うか、そのまま何もせずに着地してキャメルスピンカッターを狙いにいってもいいだろう。
小ジャンプからの、ちょっとした2択攻撃だ。


この小ジャンプから、


⇩Ⓚも可。見切られにくいぞ。


ただのⓀか、


小ジャンプⓀだけじゃもの足りないので、CSカッターを出してみよう。

技・条件	コマンド
●立ちパンチ	
キャットスナップ	Ⓟ
ブロックスラップ	⇦+Ⓟ
ブロックスラップ	➡+Ⓟ
キャットバット	ⓅⓅ
スナップハイキック	ⓅⓀ
ウォールザップ 壁近く	ⓅⓅⓅ
●立ちキック	
ハイキック	Ⓚ
●ミドルパンチ	
キャットアッパー	⇘+Ⓟ
ハニースイング	⇨+Ⓟ
キャットアッパー しゃがみ中	⬊Ⓟ
ハニーワンツー	⇨+ⓅⓅ
●ミドルキック	
キャットテイル	⇩+Ⓚ
ビーチアタック	Ⓟ+Ⓚ+G
●しゃがみパンチ	
ロースナップ	⇩+Ⓟ+G
ロースナップ	⇩+Ⓟ+Ⓚ+G
エイ 敵ダウン中	⇩+Ⓟ
エイエイ 敵ダウン中	⇩+ⓅⓅ
エイエイエイ 敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅ
エイエイエイエイ 敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅⓅ
エイエイエイエイエイ 敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅⓅⓅ
ロースナップ	⇩+Ⓟ
ローパンチローキック	⇩+ⓅⓀ
●しゃがみキック	
ローキック	⬇+Ⓚ
ダブルローキック	⬇+ⓀⓀ
●投げ	
バックウォールスロー 敵近く立ち	⇦+Ⓟ+G
フォークスルー 敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓚ+G
バックウォールラッシュ 敵近&敵壁に背向	Ⓟ+G
タグハンドウォールクラッシュ 壁に背向&敵近立	Ⓟ+G
パールディングホース 敵近立+ジャンプ同時	⇖+Ⓟ
●ダウン攻撃	
スピンランディング 敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック 敵ダウン中	⇩+Ⓚ
スピンランディング 敵ダウン中	⬆+Ⓟ
●走り攻撃	
ランニングストレート 走り中	Ⓟ
ランニングニー 走り中	Ⓚ
ランニングキャットサマー 走り中&ジャンプ同時	⇩+Ⓚ
ホップスピンキック 走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック 走り中	⇩+Ⓚ
ランニングストレート 走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングビーチアタック 走り中	Ⓟ+Ⓚ+G
ランニングタックル 走り中	Ⓟ+G
ランニングニー 走り中	Ⓚ+G

エイエイエイエイエイ！
HONEY

ハニーならではの、トリッキーな技の数々をちょっと公開…。

担当：伊勢　猫



まだまだ、これからといった感じのバイパーズだけれど、やはり一番気になるのは、[illegible]のコマンド表。ハニーのいかした技をいくつ見つけただろうか？今回はそんな人々に送るコマンド公開第一弾（てオイッ…）ほんじゃまぁいくつかチョイスして行きますか！

こんな技もあるんだよ！

まずはPを使った技から。

●ブロックスラップ（⇦+Ⓟ）

ガードアタックのⓅバージョンで、基本的にガードされたらば反撃は安定。インストにあるブロックボンバーと好きなほうで使ってね♡（…）

●キャットアッパー（⇘+Ⓟ）



ブロックボンバーのⓅ版。こっちのほうが少しスキが少ない。

ハニートリプルの3段目に出るアッパーの単発版。返し技としては、この技単発よりはハニートリプルのほうがよさげですけど。しゃがみ状態からでも⬊+Ⓟで出すことができるので、そちらがメインとなる使い方。



これがうわさのキャットアッパーだよ！ニャアニャア。

●ローパンチローキック（⇩+ⓅⓀ）

しゃがみ状態で出すことができるVFで言う所のⓅⓀ。しゃがみ投げ[illegible]上で使っていけそうな他には、最後のけずり専用といった感じかな？



簡単に言えばしゃがみPK。

お次は、投げ技いってみよう！

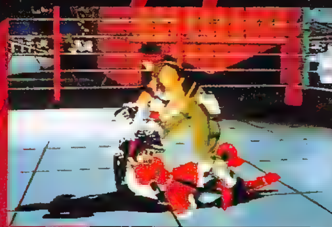
●フォークスルー（⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

立ち状態の相手に決まる立ち投げ技だけど、ダメージはなくて相手の股下をくぐり抜けて背後へと回り込むといったアキラの進歩里勝のような投げ技と思えばよい。

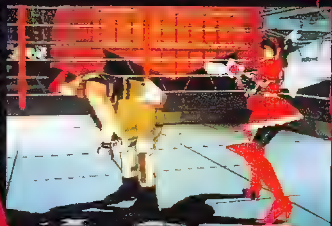
●パールティングホース（⇖+Ⓟ）

技のバリエーションの見た目とコマンドの違いこそあれ、基本的な性質部分はフォークスルーとほぼ同様。

こちらのほうが、相手に近い場所へと回り込めるが、リスクといった点では失敗した時に小ジャンプしてしまうこちらのほうが高いと言える。



チアリーダーよろしく、相手の股下をば…



ファーオ！とくぐる。

このほかにも、Ⓟ+Ⓖの派生投げ技であるバックウォールラッシュ、タグハンドウォールラッシュや、相手を後ろ方向へとまわらせるバックウォールスロー（⇦+Ⓟ+Ⓖ）などがあるぞ！



こっちは馬跳びだよ！ピョーンとねっと!!

エイエイエイエイ！

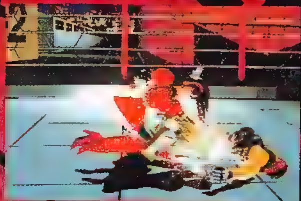
ハニーと言えば、そのかわいらしい仕草がなんともいいんだけど（いや本気で）今回はそんな彼女らしいこの技でシメましょう。

●エイ、エイエイエイエイ（⇩+ⓅⓅⓅⓅ）

ダウン中の相手へと入れる追い打ち攻撃。一回目のエイ（⇩+Ⓟ）後にⓅを続けて押すことで最大5回まで、相手に追い打ちを連続で入れられる連続追い打ち技。

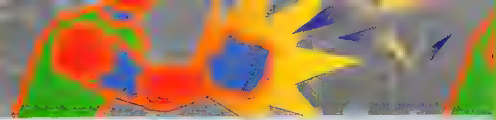


1発目のエイが入れば…



エイエイエイエイエイと最大5連続してHITする（ハアハア…）。

一発目が入れば5発安定のハニーらしい技。リスクの上だけならスピットキック（⇩+Ⓚ）のほうがローリスク。



SOUL EDGE

発売がせまり期待が高まるソウルエッジ。
今回は各キャラの技を紹介!!

©株ナムコ

担当：伊勢猫、SHO

御剣平四郎



戦国の用心棒

農民出身の彼は、耕しても耕しても軍馬に蹂躙される田畑を見ているうちに馬鹿らしくなり、14歳の冬、両親が他界したのをきっかけに、鍬を捨てて刀を取った。

農耕で鍛えられた足腰からくり出される剣技は、まさに鬼神のごとく敵を薙ぎ倒していった。

己の力に自信を持った彼はのちに鉄砲の存在を知ることになる。

太刀一本で渡り歩いてきた彼にとって、これはあってはならない事態だった。

そんな彼の耳に伝説の剣・ソウルエッジの噂が流れてきた。それなら鉄砲などイチコロに違いないと思った彼は船に乗って世界に出ることを決意する。

目前に広がる海を見たとき、彼は言った。

「この海の向こうに、俺の求めるソウルエッジはある」

刀を使う御剣は基本的には中量級といった所だが、刀を振るスピードはかなり速くて、その振りからくり出されるコンビネーション技が強いことは間違いない。

全体的に動きが速く、どんどん攻めることができるキャラだということになる。足を使った技もあり、蹴りから斬りにつながるコンビネーションもあったりする。

技が軽そうに見えるが、とんでもなく力強い技もあり、体力ダメージも、ごっそりうばえるので心強い。

なめらかに動くサムライを使ってみてはいかが?



●巴掛（A、A、A）
御剣の基本ともいえるAボタン始動のコンビネーション。スキも少なめで使える技。



●炎吠（↘➡、A+B）
ダッシュ入力からA、B同時押しを出すことができる強力な技。スキあらば狙っていこう。



主人公である御剣は、バランスがよく色々な技を持っている。蹴り技も同様であり、ダッシュスライディングなども有り。

プロフィール
氏名：御剣　平四郎（みつるぎへいしろう）
年齢：22歳・06月08日生
身長：５尺６寸（168センチ）
体重：16貫目（59キロ）血液型：AB型
携帯武器：1P「是　藤」　2P「村」日本刀・太刀
使用流派：天賦振砕流

巴掛	トモエガケ	A、A、A
掛神楽	カケカグラ	A、A、B
空神楽	ウツロカグラ	➡B
朧神楽	オボロカグラ	A+B
風穴	カザアナ	B
稲穂刈	イナホガリ	K、B
脛旋	スネツムジ	A
炎吠	ホムラボエ	➡、A+B



中段武器攻撃へとつながってゆく連携技。下段から中段へとなるため、非常に対戦では使えるだろう技。



●稲穂刈（⇩K、B）
下段の蹴りでもって相手の体勢を崩しておいてから…、

ダークサイド

妁きダークサイド
ジークフリート シュタウフェン



騎士の子として生れたジークフリート、父親は騎士の仕事で家にいることは少なく、女手一つで息子を育てなくてはならなかった。

母の眼差しが注がれなくなるにつれ、ジークフリートは良からぬ者と徒党を組み、しまいには盗賊集団の頭領になってしまう。

ある日、遠征先から逃げ帰った腰抜け騎士の隊列があることを知ったジークフリートは騎士隊を襲った。

ジークフリートは騎士隊長めがけて自慢のツヴァイハンダーを振るい、とどめをさした。

落ちた首を高々とかざしたとき、それが自分の父親であることに気付く。

ジークは逃避という狂気にすがる以外なく、その日から父は誰かに殺されたのだと思い込むことで歪められてゆくことになる。

彼はいるはずのない父の仇を倒すため無敵の剣ソウルエッジを探す戦闘に臨む。

「父上の無念が晴らせない。早くしないと…」

両手持ちの大剣ツヴァイハンダーを使う彼は、全身鎧を着ているため、動きは遅い。

剣の振りも、大剣なだけに非常に遅くなっている。

しかし、リーチの長さはかなりあって技の威力もなかなかのものだ。

コンビネーションの技などは、一発目と二発目の技の出が非常に遅いものもあり、逆に有効になることもある。

全体的に技の出が遅く、動きも遅いのでかなり難しいキャラになりそうだ。

使うなら2Pカラーがマル。



●スラッシュクロス（A、A、B）A始動のコンビネーション技の一つで、連続した攻撃から…、



ワンテンポを置いて、下段からつき上げるような攻撃を出すため、わりと読みづらい連携技。



3段目がHITしてくれれば相手をダウンさせることが可能。



大剣「ツヴァイハンター」を持っているためジークの技は少し大振りなものが多目なようだ。



これは、ジークフリートのダウン攻撃となる技の一つ。スキが大きいだけにダメージも高くて、非常に痛い。

プロフィール
氏名：ジークフレート・シュタウフェン
年齢：16歳・02月06日生
身長：5フィート3インチ（157センチ）
体重：106ポンド
血液型：A型
携帯武器：「ファウスト」「ツヴァイハンター」
使用流派：我流

スラッシュクロス	A、A、B
アーマーブレイカー	B、B、B
バスターグラウンダー	B、 A
ビースィングストライク	B
フェイタルドライブ	B、B
フライングエッジ	➡A+B
クイックスピンスラッシュ	A
アップトス	⬇A+G

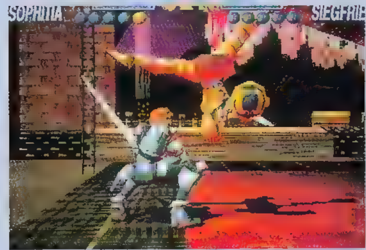
古代神の加護を受けて

白亜の文明発祥の地・ギリシャ。国家規模の転換を迎えて後、歴史を歩む過程において信ずるものは変化したが、「古代の神々」は、芸術・物語の中にその姿が残っていた。

愛と哀しみの女神 ソフィーティア アレクサンドル



このため人々の心には、いまだ神話の世界がひっそりと息づいており、アテネ市内に住む街の小さなパン屋の娘ソフィーティアも、そんな世界を心に宿す清楚な乙女であり、そんな彼女だからこそ運命の日が訪れたのである。



●エンジェルキック（⇗K）
小ジャンプのモーションから相手の頭を目掛けて、蹴りを振り落す技。その後に連携する。

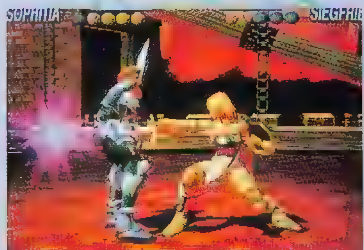


エンジェルキック中にA、B、Kボタンを押すことで、それぞれに対応した技へと移行した連携技となってくれる。

早朝いつものように森の泉で水浴をしていた彼女は、鍛冶の神ヘパイストスから神託を受けるのである。

その内容とは人間が己の欲から作り出した邪剣を誰よりも先に捜し出し、その手で破壊すること…。心優しい彼女は、ほかでもない古代神の言葉にうなずかずにはいられなかった。力もなく弱い自分でそんな大役が務まるか不安であった彼女に、ヘパイストスはこうも告げた。

「もはや我らの神託は、お前以外には届かないのだよ」



●エンジェルストライク（⇩⇘⇨B）
しゃがみダッシュから、中段突きを出す強力な技。



●トルネードローキック（⇘K）
相手の足を狙って打つ足技。エンジェルキックと同様に他の技へと移行することも…。

スライドエンジェルキック	A、A、K
スライドアンダーキック	A、A、⇩K
スターダストスプラッシュ	B、B、B
リバースミラージュ	⇦A
アッパーヘブン	⇩B
エンジェルキック	⇗K
トルネードローキック	⇘K
エンジェルストライク	⇩⇘⇨B

神々の武具を身に付けたソフィーティアの武器（?）の最大の特徴はやはりなんといっても、スモールシールドだろう。これにより他のキャラクターにはない盾を使った攻防一体の技といったものもある。一見してショートソードとリーチが短そうだが、歩み込みながら繰り出されるその技の数々は、決して他におとるものではない。

剣術ばかりではなく、体術にもすぐれ、蹴り技も多くあるソフィーティアは女性版の基本キャラとも言えるだろう。



●スライドアンダーキック（A、A、⇩K）
基本連続技であるスライドエンジェルキックの下段技。

プロフィール
氏名：ソフィーティア・アレクサンドル　年齢：18歳・03月12日生
身長：5フィート7インチ（168センチ）　体重：教えてくれない　血液型：B型
携帯武器：「オメガソード」（ショートソード）
「オウルシールド」（スモールシールド）
使用流派：1P・聖アテナ流（女神アテナの加護）
2P・捷アレス流（軍神アレスの加護）

怒りの処刑人 李龍



復讐の戦士

日系の海賊集団になやまされていた、大帝国"明"の皇帝は、民を救うため、かつての国威を復興させるために日本へ、刺客を送り込んだ。それには、隠された任務として、伝説の剣ソウルエッジの捜索も含まれていた。

刺客として送り込まれた李龍はソウルエッジの捜索に乗り気ではなく、倭人の討伐に力を入れた。

ある日、有力な豪族を狙った彼は、ミスをして負傷し、山中に倒れてしまう。しかし彼を救ったのは、敵である倭人の娘であった。

その娘は幼いころに戦乱に巻き込まれ、母親を失い、その日から言葉を失くしてしまった。しかし言葉はなくとも悲しみを知る娘は、氷のような男・李龍に対しても献身的だった。初めは警戒していた彼も次第に心を癒やされていき、いつしか娘に惹かれていく。

そんなある日、娘の仕事の手伝いで村へ出掛けて帰ってくると何者かに娘は襲われて、凶刃に倒れていた。娘を襲ったのは放浪の剣士だったという。

誰が襲ったのかわからなければ、放浪の剣士が求めるというソウルエッジを手に入れれば剣士のほうからやってくると考えた彼は、ソウルエッジを求めて旅に出る。愛する一人の娘のために…。

両端に刃を設けた手製のヌンチャクを使う李龍。意外とリーチは短くないようだが、長いほうでもない。全体の動きは速く、特に技をくり出す動作が速い。

めずらしいキャラなので使うと非常にいい感じだ。

プロフィール
氏名：李龍（リ・ロン）
年齢：24歳・10月23日生
身長：5尺6寸（168センチ）
体重：14貫目（55キロ）
血液型：B型
携帯武器：両端に刃を設けた手製ヌンチャク
使用流派：無双龍破



●逆鱗　3連続のコンビネーション技で、とりあえずヌンチャクを振り回しながら進んでいく技だ。出が速いので、返し技に使えそうだ。



●翻襲　体を回転させながら、その反動でヌンチャクを振り回す技で、モーションが大きいわりには技の出は速い。



●連風　上段蹴りのあとに、連続してカカト落としを出す技で、カカト落としは中段になっているようだ。歩きながら出すのでリーチは長い。



●伏爪　体を回転させ、その反動で下段にヌンチャクを振る技。下段判定なので使えそうだが、最後にヌンチャクを振り上げるのでスキがある。



●激砲　下からヌンチャクを振り上げる技で、ダメージは、けっこうでかい。下から振り上げるので下段に見えるが、判定は中段。

逆鱗	ゲキリン	A、A、A
炎牙	エンガ	B、B、B
連風	レンフウ	K、K
砂塵	サジン	K、⇩K
閃滅	センメツ	A+B
翻襲	ホンシュウ	⇦A
激砲	ゲキホウ	⇨➡B
伏爪	フクソウ	⇧A

闇の狩人 タキ



魔剣を求めて世界へ…

戦国時代において、密偵や謀略などの特殊作戦のエキスパートである「忍」を抱えている武将は多かったが、彼女はその意味での忍者でなく、古来より特定の領国や根城を持たぬ「世を忍ぶ一族」としての忍者であった。

そのため一族には、俗世間の民には失われた能力を持つ者が多く、霊力を授かっていたタキもそういった者の一人であり、影で人の世を脅かす邪を討つべく、日本各地を回っていたのである。

そんなある日、彼女は自分の作品である裂鬼丸の力が増大して強くなっていることに気が付く。なぜならば裂鬼丸は彼女の作品であって、こんな力をこの刀に封じた覚えなどといったものはなかった。

これはどう考えても裂鬼丸が何か別な強い物と共鳴しているとしか思えず、日本にある物でもない。もしあるのであればとうの昔に知っているであろう。と、するならば思い当たるのは、多分…。

魔剣「そうるえっじ」のことだろう。

現在でいうところの妖怪ハンターのようなタキ。そのもっとも特徴的だと思われるのは、様々な角度から繰り出されていく体術の数々だろう。

武器である裂鬼丸のリーチは非常に短いが、その半面として素早いコンビネーション技でカバーしている上に動作自体も速く、まさに忍者といったところ。素早い連携と、蹴り技の様々なコンビネーションがこのキャラのキーポイントとなっていきそうだ。



●組討伐（A、A、A）
ソウルエッジにおける基本連続技のタキ版。技の出は早いが、相手を倒すことはできない。



●三連誅（K、K、K）
組討伐などと同様だけど、足を使ったこの技は、3段目がHITすると相手はダウンする。



●忍鳶（⇧A）
相手の足を払う下段攻撃技。技の出自体は少し遅いが、これもダウン技となっているぞ。



●疾風車（⇩⇦⇧B）
前転のモーションから、跳び上がるようにして相手を斬りつける技。ボタンにより変化する。

プロフィール
氏名：タキ
年齢：22歳・生年月日は不明
身長：５尺７寸（170センチ）
体重：15貫目（55キロ）
血液型：A型
携帯武器：「裂鬼丸」（日本刀）
使用流派：夢想抜刀流



タキは忍者（くノ一）なだけあって体術も非常に多い。スピードを生かしたキャラなので、使いやすいぞ！

組討伐	クミトウバツ	A、A、A
組征伐	クミセイバツ	B、B、B
三連誅	サンレンチュウ	K、K、K
天誅	テンチュウ	➡K
撃誅	ゲキチュウ	⇩K、K
疾風車	ハヤテグルマ	⇩⇦⇨B
忍鳶	シノビヅタ	⇧A
磨羯破	マカツハ	⇨➡K

爆走する闘士 ロック アダムス

悲劇の男

イギリスのごく普通の家庭に生まれた男・ロック。
父は骨董品屋を営んでおり、ガラクタ捜しといって親子仲よく同行して船旅をすることもあった。

しかし、父親が伝説のソウルエッジを手に入れたときに悲劇は起きた。乗船していた船が海賊に襲われたのだ。
両親は帰らぬ人となり、ロックは海に投げ飛ばされた。
ロックが気付いたのは、見たこともない浜辺に打ち上げられたあとであった。
他に頼る者のない新大陸をひたすら放浪する内、野生で生きる術を身に付けるに至る。
インディアンに巡り会い、部族抗争で孤児となったインディアンの子供が、成人した彼の安らぎとなったのである。





●ロッククラッシャー（B、B、B）
中段斬りから連続して2段突きへと移行する3連続技。



●ショルダータックル（➡K）
ダッシュ入力から、Kボタンを押すことで出るタックル。ロックには、こういった技が多い。

そんなとき、インディアンの噂が伝わってきて、海の向こうにソウルエッジというものがあるらしいという。
ロックは幼いころ聞かされたソウルエッジという言葉が自分の過去を知っているにちがいないと思い旅立つことになる。
特大のバトルアックスを手にして…。



●ロックニー（K）
出るまでに割とスキの多いロックの武器攻撃だけに、こういった足技は非常に重要。



●サイクロンアクス（A）
相手の足基を狙って繰り出される技。リーチが長く非常によけづらく感じる。



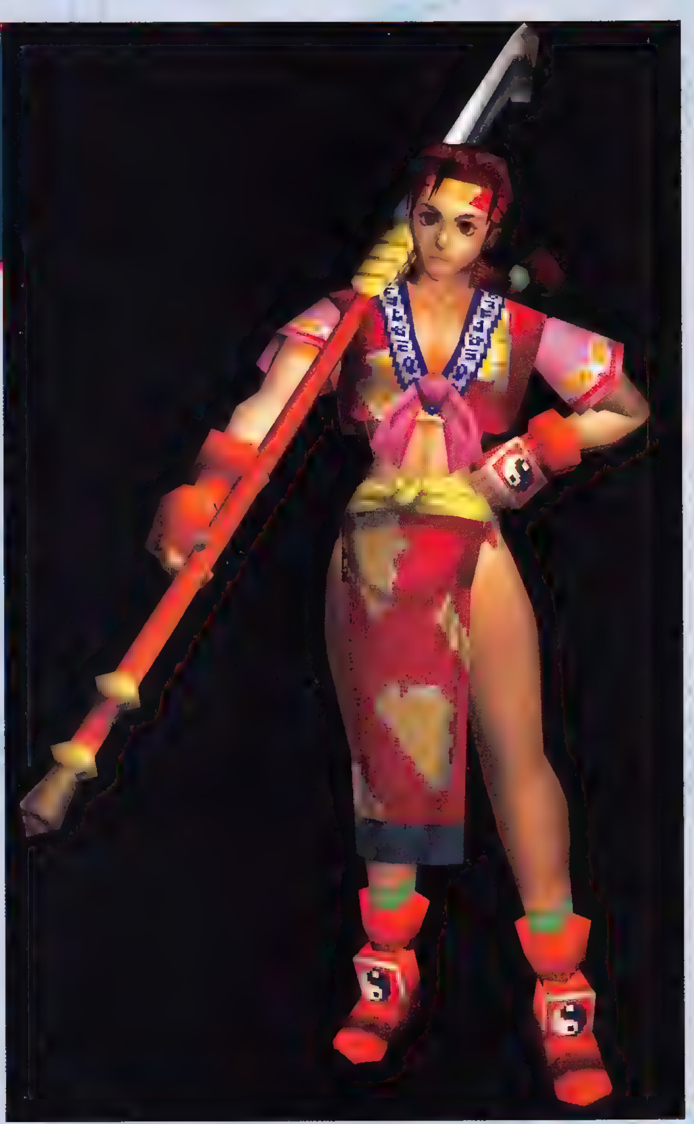
重量級ロックの技は、全体的に大振りな攻撃が多いけど、ダメージ量はトップクラス。好きな人には、たまらないキャラだ。

見てのとおり、大きなキャラのロック。武器も非常に重そうで、痛そうでもある。
やはり見た目通り、重くて使いやすさという面ではキビシイが、あまりある技の威力で、フォローしている。
回転斬りなどが多いが、連続のコンビネーション技もしっかりとある。
使い方次第では、オモシロイキャラになりそうだ。

プロフィール
氏名：ロック・アダムス　年齢：35歳・12月14日生
身長：5フィート10インチ（175センチ）　体重：180ポンド　血液型：不明
携帯武器：バトルアクス　使用流派：我流

タイフーンアクス	A、A、A
ロッククラッシャー	B、B、B
サイクロンアクス	A
アクスヴォルケイノ	B
ロックニー	K
ショルダータックル	➡K
トルネードアクス	A、A、A
トルネードスパイク	➡A、B

一刀入魂娘 成 美那



…に行くんだから〜！

厳格な武闘家の家庭に生まれ、幼い頃から武具と共に育った彼女には当然武闘の心得があり、特にその斬馬刀裁きは、父・漢明ですら最近ではかなわないほどの腕前である。

そんな力を秘めながら、華奢で童顔という外見からは、考えられない男まさりな一面を持つ彼女も、父にとってはかけがえのない娘であり、素直なまま側にいてくれるだけでよかった。

だが、そんな想いとは関係なく「歴史」が、彼女ほどの人材を見逃すはずもなかった。

風雲急を告げる本国の政情。そこへ西から伝わる、「救国の剣ソウルエッジ」に関する噂。それは、祖国を愛する乙女へと成長を遂げた彼女の耳にも届く。女であるがゆえに前線へ出ることはできずとも祖国を救いたい…。

そんな彼女の行動は父の制止を振り切る原動力となった。「お父さま、ごめんなさいっ！」

華奢な身体にはなんとも不釣り合いな斬馬剣を使いこなす、成家武大刀術の使い手である成美那。しかし一度その斬馬剣がうなりを上げたならば、大抵の場合はその考えを改めることになるだろう。

ゲーム中において、その大刀術ならではの体さばきは一見の価値はあり、武器のリーチを生かした闘い方がメインとなっていきそうなキャラだ。

ちなみに3人いる女性キャラクターの中では最年少ともなり、韓国古来の民族衣装には、ファン急増間違いなしだと思われる。個人的に一押しだ。



●連牙疾風刃（A、A、A）
ミナの基本となる3連続攻撃技。技の出が早く、返し技として など使っていける。



●断撃伐採儀（⇦B、⇩A+B）
相手を倒す中段斬りから、連携で倒立斬りを繰り出すミナらしい技。当たれば2段確定。



●旋陣粉砕儀（A+B）
左、右と斬馬刀を振り回す連続技。この後に技を連係して出すこともできるようだ。



●回転蹴（⇨⇨K）
レバー2回転前方入力後にKボタンを押すことで、出すことができる足技。おしりに注目！

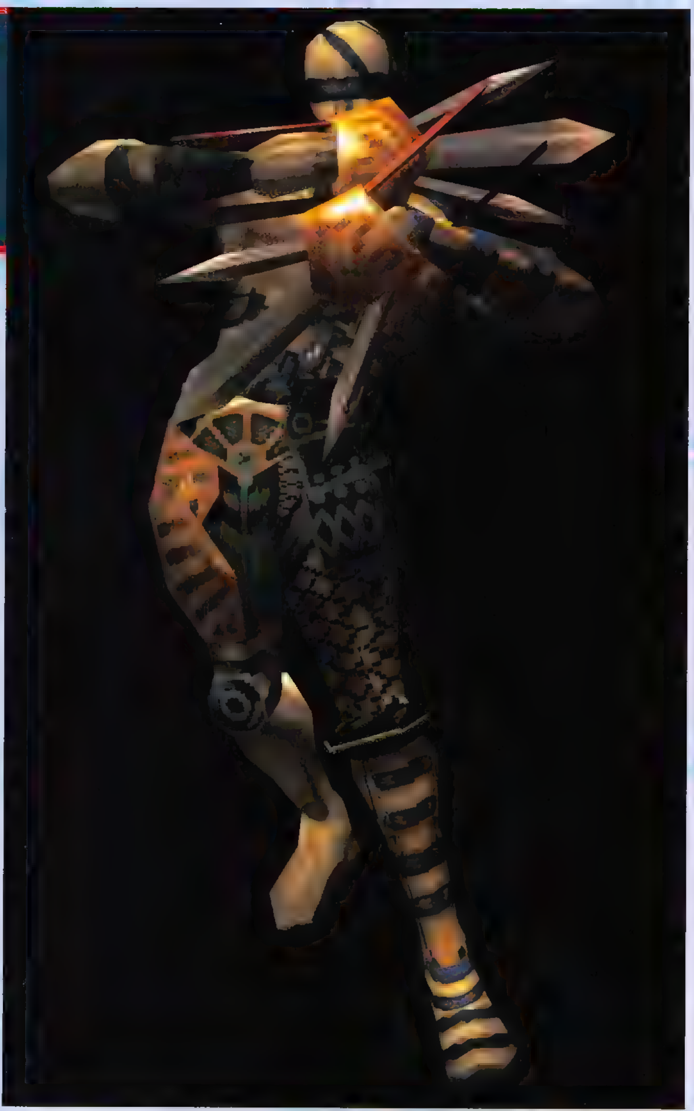
プロフィール
氏名：成　美那（ソン・ミナ）
年齢：16歳・11月03日生
身長：5尺3寸（159センチ）
体重：12貫目（46キロ）
血液型：A型
携帯武器：先祖伝来の斬馬刀
使用流派：成家式大刀術

連牙疾風刃	レンガシップウジン	A、A、A
背転断襲風刃	ハイテンダンシュウジン	B、B、B
潜牙断襲風刃	センガダンシュウジン	B、B、⇩A
旋陣粉砕儀	センジンフンサイギ	A+B
断撃伐採儀	ダンゲキバッサイギ	⇦B、⇩A+B
円舞刀蹴	エンブトウシュウ	B+K
回転蹴	カイテンシュウ	⇨⇨K
纏糸斬撃	テンシザンゲキ	[illegible]A



全体的に出が少し遅めなミナ。近距離戦では中段蹴りなどの出の早い足技をうまく使っていく必要がありそうだ。

最後の狂人 ボルド



執念に生きる男

大航海時代以降のヨーロッパ。イタリアの商人、ブルグ家は武器商人として裏の世界に君臨していた。

ある日、頭首が、秘剣ソウルエッジを入手しろと言ったところからボルドの旅は始まった。

煮え切らない兄弟に代わり、ある事情から右腕となった青年ボルドが起用された。

あらゆる手段を使って捜索するがソウルエッジは見つからない。そんなある日、イタリア戦争が勃発!!

死の商人であるブルグ家は真っ先に狙われる結果となり、頭首は、とある小島を買い、ボルドと共にすべての財宝を、深く掘った縦穴に移し完成の暁には自らの体をその楯とすることを誓った。

縦穴が完成するころには頭首は他界し、ボルドも年を重ねていた。

長い縦穴生活で視力も衰え思考も失われた彼の頭には、ソウルエッジを探すということだけが残った。彼は思う。

「頭首様、大丈夫です。ソウルエッジは必ずこの私が探し出してみせます」

全キャラ中、一番変わっているのがこのボルドだ。

何が変かというと、まず全体的な動きにある。持っている武器もカタールという短剣で独特な攻撃方法をとってくる。背が高いが、動きは速くチョコマカ動き回るといった感じだ。

手が長いのでリーチが長く、技も手をのばした攻撃が多いのが特徴。

変な動きが好きな人には、オススメのキャラだ。



●ブレイングマンティス（A+B）
上段から両手のカタールを一気に振り落とす技。痛そうだ。



●ゲートオープナー（⇨➡A+B）
ダッシュ中に、AとBの同時押しで出すことができる技。出が割と早いので使えそうな技。



●スタンピードシュレッダー（B、B）
各キャラクターが持っている基本的な連続攻撃にあたる技。



●エクスタシー（⇩B）
相手を突き上げるようにして繰り出されるアッパーみたいな武器攻撃技。

プロフィール
氏名：ボルド
年齢：43歳・08月25日生
身長：6フィート（183センチ）
体重：176ポンド
血液型：A型
携帯武器：カタール
使用流派：我流



●デモンエルボー（⇨➡B）
ダッシュ入力後に、Bボタンを押すことで出る中段エルボー。技の出が早いので返し技かな？

スタンピードシュレッダー	B、B
ミュートスラッシャー	A、B、A
ラットチェイス	⇩A、A、A
エクスタシー	⇩B
ブレイングマンティス	A+B
ゲートオープナー	⇨➡A+B
デモンエルボー	⇨➡B
デスローズ	A+K









フィールドを縦横無尽に駆けろ!

ゲーム機として作られた8体のバーチャロイドは、それぞれに固有の性格を持ち、いろいろな遊び方ができるようになっている。

1対1でバトルするこのゲームでは、いろいろなシチュエーションが用意されたステージの中で、自分の性能を最大限に活用し、相手に勝つことを目標とする。

その舞台となるバトルフィールドには、いろいろな地形が存在する。都市のような建物が障害物となるものから、全く障害物となるものはなく高低差が存在するものまで1。

その中で展開されるバトルは、必ずしも正面を向き合ったものだけではない。自分の前（視界）から消えることもできるし、相手の側面、さらには上空など3次元攻撃もできるのだ。

第六感も超必要になる⁉

ストーリーオブバーチャロン

バーチャロイドを操作するパイロットのマインドデータを、機体にメモリーすることができる「マインド・シフト・バトル・システム」を開発。

このシステムを搭載することにより、有人機体では不可能だった超高速機動戦闘が可能になり、戦術方法に一大変革をもたらした。

この新しい戦術方法により、遠隔制御が可能になったのだが、このシステムを極秘裏にゲーム機として作り、これで遊ぶ民間人を無感覚のままパイロットとして戦線に投入させようとしたのだ。

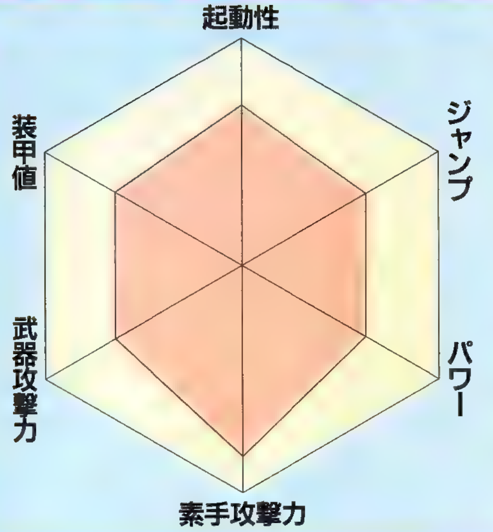
この悪意あるたくらみを打破するためには、自らゲーム機ロボットを操作し、中枢コンピュータを破壊するしかない！

その目標のために、今回は基礎からわかる操作方法を伝授しよう！





テムジン

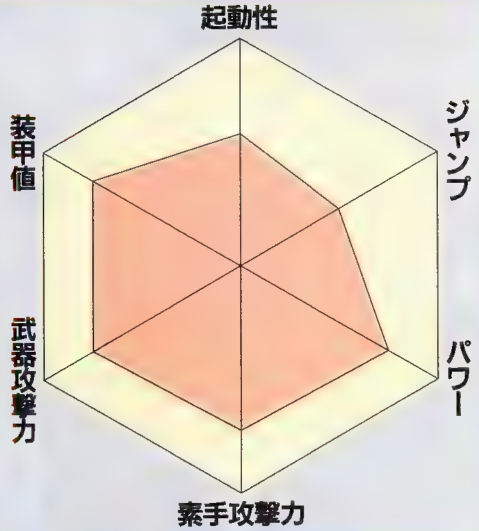


武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ビームライフル	★★★	★★★	★★
ボム	★	★	★
ビームソード	★★★★	★	★

汎用性を重視し、基本性能のバランスが非常に高いレベルにあり、戦闘バーチャロイドとしては極めて高いポテンシャルを持つ。

他の一部の機種に比べるとややパワー面での見劣りが無いではないが、抜群の扱いやすさによってその欠点を十分に補っている。

ドルカス

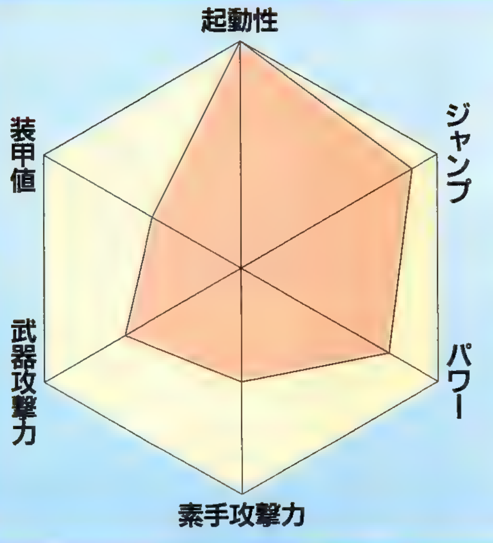


武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ファイアーボール	★★	★★★	★★
ハンマー	★★	★	★★★★
ファランクス	★★★★	★	★★

開発途中で機体コンセプトが火力重視よりも汎用性重視に移行したため、各武装の単体での火力はライデンに劣る。

しかし総合能力では、ライデン、ベルグドルでの反省点を踏まえ、機体の小型化、低重心化が進み、走行安定性が格段に向上。非常に転倒しにくい機体となった。

フェイ・イェン

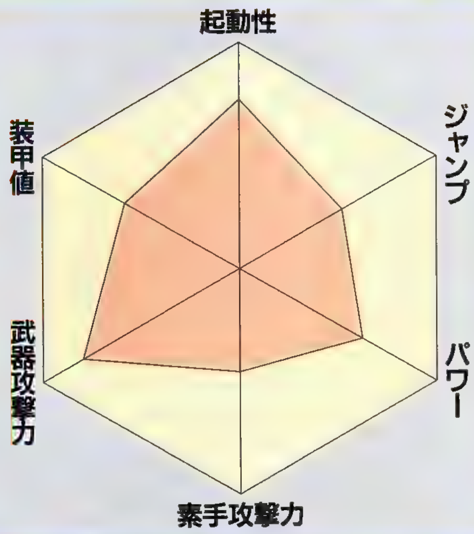


武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ハンドビーム	★	★★★★	★★
ボーガン	★★★	★★	★★★
ハートビーム	★★★★	★	★★★★★

バーチャロイドのノウハウをすべて導入し、軍が秘密裏に開発を進めた機体。

最初に作られた機体は、資料と共に何者かに奪われ、今ある機体はレプリカであるらしい。そのため、マシンスペックの不明な点が多いが、制御機構が異なるタイプらしく運動性能は極めて高い。

ベルグドル



武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
グレネード	★	★★★	★
ナパーム	★★★	★	★
ホーミングミサイル	★★★★	★★	★★★★

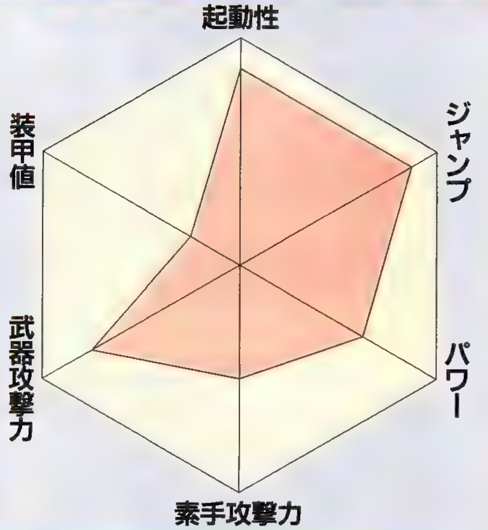
ライデンの機体をベースに、ジェネレーターが低出力・安価なものに変更された機体。

装甲が適度に削減されているので、機動性能は良い。

主武装であるホーミングミサイル用の一連の照準、誘導装置が頭部にあるため重心が高くなり、走行時の安定に劣り、転倒しやすい。

資料提供：セガ・エンタープライゼスAM3研

バイパーⅡ



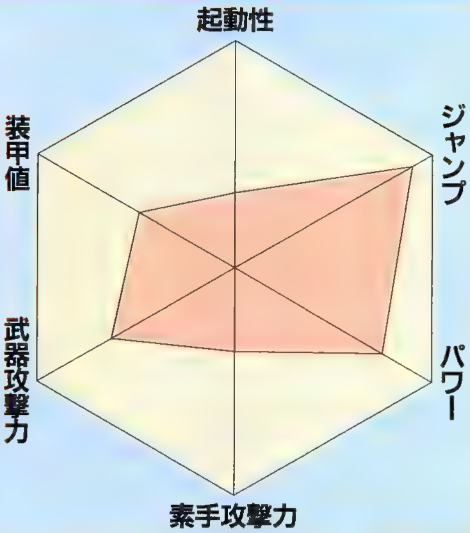
武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
バルカン	★★	★★★★	★
7wayミサイル	★★★	★	★★★
ホーミングビーム	★★★★	★	★★★★

戦術偵察用として作られた機体だが、開発コストを抑えるため、テムジンがベースになっている。

徹底した軽量化の結果、テムジンと同出力にも関わらず、数段上回る跳躍・滞空能力を持つ。だが装甲は極めて貧弱。

乗り手次第では、恐るべきパフォーマンスを発揮する。

バル・バス・バウ

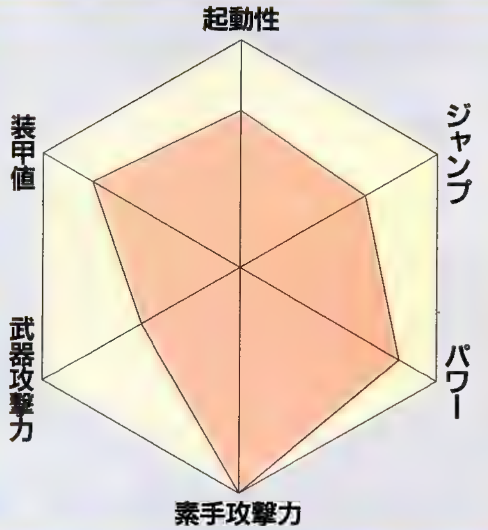


武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
リングレーザー	★★	★★★★	★★
F．マイン	★	★★	★★★★★
ハンドビット	★★	★	★★★★

バーチャロイド開発の契機となった機体。それ故、プロトタイプ・バーチャロイドと呼ばれる。

試作機は、出力が安定せず、とくに運動性能に悪影響が出ている。装備は他に見られない特異な特徴を持つが、熟成が進んでおらず、いまだその能力を発揮したとは言い難い。

アファームド



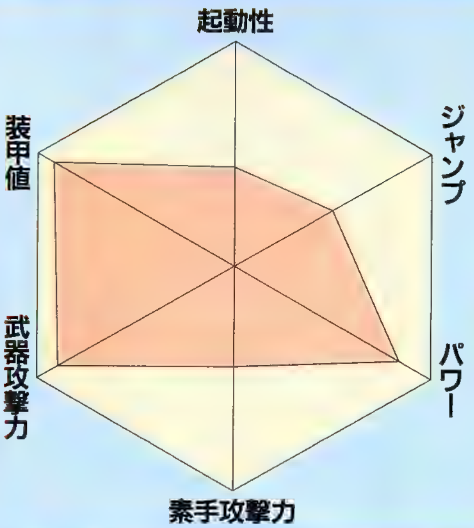
武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ショットガン	★★	★★	★★
ボム	★★	★	★
ビームトンファー	★★★★★	★	★★

白兵戦能力を強化する形で開発された機体。

ジェネレーターは、テムジンのタイプより高出力なものだが、装甲が強化されたため、その効果は相殺されている。

しかしターボ駆動時の加速力はすさまじく、とくにビームトンファー使用時の瞬間最高速度は悠に音速を越える。

ライデン



武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
バズーカ	★★★★	★★★	★★
グランドボム	★★	★	★
レーザー	★★★★★	★	★

テムジンと共に最初に開発されたバーチャロイド。重量級系列の基幹機種である。

火力支援タイプとして開発されたが、他機種を圧倒する火力と安定した重装甲は、機動性の低さを補って余りがある。その反面大変にコストの高い機体なため量産ができず、超貴重品となっている。

いけるぜテムジン!!

テムジン

今回はテムジンの基本戦術や、武器の説明だ。しっかり覚えて相手を倒せ!!

担当：SHO

この号が発売されたころはもうバーチャロンがゲームセンターに出回っているかな？ 主人公キャラのテムジンはかなりポテンシャルは高いようだ。

それではテムジンがどういった戦い方をするのかを紹介していくとしよう。

武器の使用法

テムジンはビームライフル、ボム、ビームソードといった武器を使うわけだが、普通に止まったり歩いたりしているときに攻撃するのと、ダッシュしてからの攻撃ではかなりの差がある。

当然ハイスピードなバトルが展開されるのであまり止まった状態で攻撃することは少なくなるわけだ。

ではダッシュからの攻撃では、どのような攻撃になるのかをまとめてみた。

●ビームライフル4連射

テムジンのメイン武器は当然ビームライフルになる。

ダッシュからのビームライフルは、ビームの弾を4連射するのだ。

ホーミング性能もけっこうあるのでバンバン使っていこう。

あと、前方向にダッシュしながらビームライフルを撃つと、強力なエネルギー弾が2発出るようになっている。



横ダッシュだと4連射だが……



前方向ダッシュだと強力なエネルギー弾が2発出る。

この武器は弾のスピードがかなりあるので超使える武器なのだ。

対戦でもCPU戦でも非常に重要なので、使い所を覚えるためにもぜひ使ってみてほしい。

●ビームソード2連射

ダッシュをしながらビームソードを使うと、エネルギーカッターのようなものが相手に向かって飛んでいくわけだが、それが2連射になるのだ。

攻撃の強さもなかなかのものなのだが、この武器の最大の利点はホーミング性能にある。

かなりのホーミングをするので安定して相手の体力をへらせる武器だ。



見てくれ!!このホーミング性能!!

しかし壁や障害物に当たるとビームカッターは消えてしまうので注意しておこう。

オールラウンドなバーチャロイド

このゲームは接近戦が得意なバーチャロイドと遠距離戦が得意なバーチャロイドが、けっこうハッキリしているのだが、テムジンは接近戦も強いし、遠距離でもかなり戦えるオールラウンドなバーチャロイドなのだ。

接近戦はビームソードが強いし、遠距離もビームライフルで対応できる。

あと、テムジンはスピードがあるのでかなりすばやい動きができるし、ボディの装甲も薄いほうではなく意外と厚い。



ビームソードは超いけるぜ!!

基本戦術を覚えろ

テムジンはスピードを利用して、ビームライフルで攻撃というのがあたりまえの戦い方だが、戦う前に頭の中に入れておかなければならないことがある。

まず、ダッシュ中に攻撃すると、ダッシュし終わったら多少自分が硬直して動けなくなるのだ。これはジャンプ中に攻撃をしたときも同じで、地面に着地したときに一瞬の硬直がある。

これを利用して、相手がダッシュして攻撃してきたら自分もダッシュする。そしてそのとき自分は攻撃せずに、相手のダッシュが止まるのに合わせて攻撃すると、相手の硬直中にダメージをあたえることができるのだ。



ジャンプの着地には硬直が…。

次は基本的なことなのだが、ダッシュを使いこなせるようにしてほしい。

ダッシュは全方向に行くことが可能であり、攻撃の要となる要素だ。

あとダッシュしたら当然相手のバーチャロイドが見えなくなるが、ダッシュ中に攻撃すれば、強制的に相手の方向にふり向くので、これを利用した戦術がいくらでもあるわけだ。

初めは画面から相手が消えないように、常に画面内に相手が見えるように動ける練習をしよう。

テムジンは速いし強いし、もう言うことはない。テムジンを使おうと思っている人は大当たりだ。



ダッシュしても…、



相手方向にちゃんと攻撃できる。



裏にはめろ! ドルカス

各種兵装を使い分け、確実に鉄球を当てていこう。

担当:KAL

ドルカスの性能

まずは、ドルカスの各性能について、一つ一つ見ていこう。

右手武器 ファイアーボール

ほかの機体では牽制程度に使われがちな右手武器も、ドルカスにとっては立派な武器となる。

というのも、普通に発射したファイアーボール単発の性能が非常にいいからだ。

障害物や敵機に当たると、ファイアーボールは小型の爆発を起こす。これがなかなか便利で、障害物の多いステージでは、敵機を直接狙うのではなく、近くの障害物を狙って出したほうが逃げ道も塞げて当たりやすい。

しかし、さらに当たりやすいのが、右か左、つまり横方向にダッシュしたときに発射できる「3WAYファイアーボール」だ。

これは、ある程度近いとき、敵機の側面へ回り込むようにして使うと効果的だ。あまり遠くから出しても、相手に到達するころには3WAYの特長を失っているだけだぞ。



物に当たると、小爆発を起こすファイアーボール。



側方へ回り込みながら使うといい、横ダッシュ(3WAY)ファイアーボール。

前方向へのダッシュ中に出せるファイアーボールは、火球が2列並んで飛んでいく集中タイプ。

これは、完全に敵機の側面や後方をとらえたとき、また攻撃後のスキを狙うときなどに使うと、大ダメージを期待できる。

後方へのダッシュ中に出せる「連射型」は、ファイアーボールとは少し違った"燃えかす"のような小さな弾を発射する。これは連射されているという点はいいのだが、後方へのダッシュという危険な行動時にしか出せないため、あまりお世話にはならないだろう。

左手武器 ハンマー

ドルカスの最大の特徴である左手のハンマー。これを当てていくことが、ドルカスの第一の目的となる。

はじめに覚えておいてほしいのが、「鉄球は山なりの弧を描いて飛んでいく」ということ。つまり、障害物の影に隠れながら発射することができるとか、あまり近くで使っても当たらないとか、まあ、そういうことだ。

鉄球の誘導性能そのものはなかなかいいのだが、単にこれを単発で出したところで、ダッシュで簡単にかわされてしまう。足の速い機体には、移動されてるだけで当たらない。

鉄球を当てるには、敵機の攻撃の硬直を狙って発射する以外には、次の武器との併用が有効だ。



障害物をはさんで、向こうの敵機を攻撃できる。

同時押し攻撃 ファランクス

右肩のユニットから前方へ向けて、4本の火柱が発射される。火柱は、途中まで広がりながら進んでいくが、最後には再び間隔が狭くなる。つまり、ドルカスと敵機との距離によって、火柱の間に入りやすいかどうかがかわってくるということ。

この火柱は、障害物を無視して突き進んでいくので、建造物などの多いステージでは特に有効。障害物に隠れている相手をあぶり出すのに大いに役立ってくれる。そうして、出てくるところへ鉄球、というのが理想。

また、障害物と障害物の間(逃げ道)を塞ぐようにして火柱を出し、逃げ場を失っているところへ鉄球or横ダッシュファイアーボール、という戦法も使える。

敵機との距離が近いときや乱戦時などは、前か横ダッシュしながらの方向転換ファランクスが強い。横に流れながら火柱を出すので、相手は回避するのにひと苦労だ。



敵機のマーカーをきちんと見て、火柱であぶり出そう。

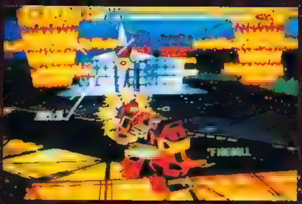


敵機が動く方向を先読みして、あらかじめそちらへファランクス。

その他の兵装について

ドルカスは好んでジャンプするような機体ではないが、ジャンプ中に出せる3WAYファイアーボールは、なかなか使い勝手がいい。

接近戦用の攻撃は、左手のハンマーによる殴打が信用できる。接近戦では右手武器の使用は控えよう。



そして反対側へ向けて鉄球を投げよう。黄金の連携だ。



基本は一撃離脱!

フェイ-イェン

軽量級キャラであるフェイ-イェンを使った基本戦術を組み立ててみよう。

担当 伊勢猫

V.R.フェイ-イェンは、8機種の中でも屈指の運動性能を誇るV.R.。特にその中でも、加速力を生かしたダッシュ性能は抜群であり、装甲の厚さを犠牲にしているとはいえ、それを十分に補ってあまりあるほどに高い移動スペックを持っている。



ダッシュ性能に関しては、V.R.中でも1、2の高性能。

攻撃武装に関しては、これと言った特徴的なものはなく、よく言えばオールラウンドと言えなくもないが、その半面攻撃力の低さはいなめないものがある（ハイパー・モードはこの場合、例外）。

しかし、広大なサイバー・スペースを生き抜いていく上では、このバランスのよさこそが重要であって、高機動性を持つフェイ-イェンの武器となってくれる。

ベーシック・ファイティング・マニュアル

対戦においては、相手よりも有利な立場を確保することが重要なのは定石。バーチャロンでの有利な立場とは相手の攻撃が当たらない状況を作り出すことにほかならない訳だけれど、これには2通りの方法が考えられる。

一つ目は、障害物や広範囲の弾幕（テムジンやアファームドのボム、バルバスバウのリングレーザー等）を利用して敵の攻撃を無効化するといったもの。もう一つには、移動することによって、敵の側面や背後に回り込み、攻撃することができないポイントを確保するといったものである。

同じようなタイプであるテムジンと違い、ボムに替わる武器を持たないフェイ-イェンでは前者の方法を使うためには、バトルフィールドの地形にたよるしかない。このため、比較的、地形効力に左右されづらくて、機体の持ち味ともいえるスピードを生かせる後者が有利な状況を作り出すための基本戦術と考えられる。

基本的な動き方の方向が決まったならば、次はその具体的な方法について考えてみることにしよう。



テムジン、アファームドのようなボム発射後の攻撃はできない。

ダッシュ活用法

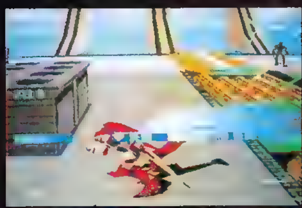
さて、いくら機動性能がよいとはいえ、歩いていたのでは敵の側面を取ることは当然できないのは当たり前。



ダッシュ中には、ボウガンか♡ビームを使うといいぞ！

ここで必要になってくるのがダッシュによる高速移動である。基本的にダッシュは8方向に可能で、フェイ-イェンでもそれは同様となっているが、敵の側面などの有利なポイントへの移動を目的とするのであれば、基本的には前方斜め方向へとダッシュする必要がある。

フェイ-イェンのダッシュは距離がもともと長めなので、この時に武器を撃たなければダッシュ後の硬直もなく、スムーズに次の動作へと移行できる。ただし、ダッシュ中には、機体がその方向を向いてしまうため、敵が画面外へと消えてしまうのでジャンプや再度90度方向逆へのダッシュが必要となる。



1回目のダッシュで画面外へと消えても…



90度直角の再ダッシュで再び画面内に入ってくる。

ダッシュ攻撃を使うが、硬直を考えて再度ダッシュなどをするか、この辺は対戦相手によって変えていく必要あり。

また、このダッシュ攻撃による機体の自動追尾は、相手を見失った際などの回避としてや、緊急攻撃回避などにも使っていける。



攻撃回避する時は、敵と逆方向へとダッシュしたほうがマル。

ダッシュ後の硬直というリスクもあるので使い所を考える必要はあるが、ジャンプよりは少ないのでおすすめする。

足の速さを生かして…

今回考えたダッシュを使った基本戦術は基本の基本で、あくまでも一例にしかすぎない。ただし、こういった闘い方により有利なポイントへと入り込み、スキあらば接近戦といったことが軽量級であるフェイ-イェンにとっては重要な戦い方であることには違いない。

今後は、さらに発展した闘い方や地形、機体別などの戦法についてやっていく予定なので、期待して待てー（なんかエラそうだね）次回!!



ハイパー・モード後には、また違った戦術が狙っていける。



エネルギー切れに気をつけたい
ベルグドル

武器が強力ゆえ、使い過ぎることも！逃げ切れないことを考えると注意して使わないと危険だぞ。

担当：するする

ベルグドルの性能を知ることから

重装備がウリのベルグドルであるが、その迫力に比べるとやはり足が遅い。

そういった性格のものにありがちな設定であるが、それは覚悟の上でこのバーチャロイドを選ぶことになる。

選んだあとは、その性能を知ることが重要。



しっかり狙わないと当たらないグレネード。置き攻撃で使える。

攻撃面を見ると、右手武器は、ホーミングしないミサイル「グレネード」を、左手武器は、高い火柱を上げ、相手の行く手をも塞ぐ「ナパーム」を装備。

両手同時攻撃は、肩にあるポッドから射出される強力な「ミサイル」攻撃になっている。



射程距離も長いこのナパーム。遠近で使い分けるのがコツ。



ドッシリ構えて撃つミサイル。狙い撃ちされやすいので注意。

ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃で行うものは、それらの派生型の攻撃となる。

どれもこれも強力な攻撃ではあるが、その攻撃スピードは遅い。そのため、よけられてしまう。これが欠点。

単発の攻撃ではよけられてしまう。となると、ある程度考えて動いていく必要がある。

その辺を今回は見ていきたいと思う。

厚みのある攻撃を考える

しっかり攻撃を見てくる相手に、単発の攻撃をいくらくり返しても当たることはない。当たることばかり考えてしまうと、エネルギー切れを起こすことも多くなる。

より効果のある攻撃をするためには、当てるための攻撃とその下準備の攻撃が必要となる。

とりあえず今回は、わかりやすく、使いやすい攻撃パターンを挙げてみる。

その主体となるのはナパーム。その強力な攻撃ゆえ、相手は必ずよける。これが下準備となる。

ナパームからグレネード攻撃

ただ単にナパームを使うだけでは、出力の無駄遣い。ナパームを上手に使うためには、複合攻撃が必要となる。

まずその一つがこの攻撃パターンだ。

ナパームを撃つことにより、相手を動かす。当然ナパームの爆風から逃げるため、その方向を読むことができる。

これを利用し、その逃げる空間へ向け、グレネードを置きミサイルとして撃つ。

グレネードは、ホーミングしにくいミサイル。これを考えると、ある程度狙いを定める必要がある。その狙いとは、多分この空間に逃げてくるだろうというところへ、少しずつ角度を変えて撃っていくこと。固めて撃っても意味がないからだ。ある程度カバーできるよう、バラまくようにしよう。

相手が突っ込んでくるようなときは、これによりプレッシャーをかけることが可能。突進を止めることもできる。



ナパームのないところへ逃げるはず。そこへグレネード発射！

ナパームからミサイル攻撃

ベルグドルの最大の武器、ミサイルランチャーへつなぐ攻撃パターン。

まずナパームを撃つ。当然相手はこの爆風をよけるべく、回避行動に入る。そのとき、逃げつつ攻撃されることも考え、ダッシュで移動。

ダッシュが終わると同時に攻撃へ。相手が回避行動を終え、反撃に出ることを予想し、そこへミサイルを撃ち込む。

ナパームを先に撃つことで動ける範囲を制限させ、ミサイルが当たりやすくさせる。

ただ足の速い相手では、接近されるのが怖い。



ナパームのカーテンの中からミサイルを撃ち込んでやる！

攻められたときの注意

当たらないのについつい応戦してしまう。

この状態が続くとどうなるか。そう、エネルギー切れになってしまうのだ。

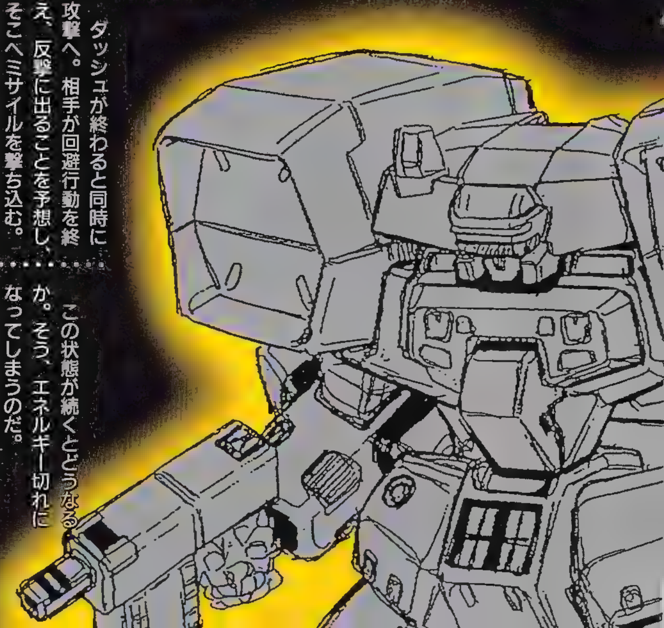
その頻度が高いのはナパーム。相手にプレッシャーをかけられるために多用してしまうからだ。

この状態になると、こちらの手数は減り、より押し込まれることになる。

できるだけ同じ武器による連続攻撃は避け、ダッシュで間合いを作りつつ、厚みのある攻撃をしていきたい。



エネルギーが少ないと、ミサイルは1回分（2発）しか出ない。



実弾命！

バイパーII

逃げる奴には逃げ、攻める奴には攻め返す。
機体と武装の特性を理解すればオールマイティにいける。

担当・ギィ

ほぼ発売バージョンとなる今回のバージョンでのバイパーIIは自身の変更、そして他キャラの変更によって、前号までの記事とは少なからず戦法自体を変えていく必要がある。

その1つが全体的に武器のホーミング性能が上がったことで、歩いてはかわせない武器が増えたこと。これによって、逃げ続けることが非常に困難となった。その代わり、前ダッシュ攻撃がパワーアップ。攻めの切り札を手に入れた。つまりはダッシュやジャンプを駆使した押しと引き、どちらかが欠けても勝つことは難しい。

というわけで今回は、武器の特性、用途を解説していくとしよう。特に一見大差ないように見えるダッシュ方向による性質の変化は要チェックだ。

右武器 VULCAN

牽制としても使える万能武器ではあるが使いこなすのはかなり難しい。

というのもチャージを使い切ったときや、押しっ放しによるオート射撃を途中でやめると、コッキングして、ゲージ残量にかかわらずフルチャージ状態にしてくれるのだが、牽制目的に使う場合、バルカン→ミサイルといった連携ができなくなる。



格好イイんだけどね。できるだけ表示させないようにしよう。

このコッキング動作はダッシュ、ジャンプでキャンセルすることができるので、常にダッシュやジャンプへと移行することを念頭において使っていきたい。

また、このバルカンはまとめてヒットさせるとかなりのダメージを与えるうえ、ダウンも奪いやすい。そこで注目したいのがフルオートで超連射する前後、特に前3方向へのダッシュからのもの。

できるだけバラ撒かず、集中して当てるには、相手とすれ違うようなダッシュで、両者の進行方向が平行に近いほうが良く、なおかつすれ違ってからトリガーを引き、撃ち込みつつ遠ざかるような感じがベスト。

横ダッシュ、ジャンプ中に出る3ウェイバルカンは、逆に厳流島の決闘のごとく、両者が並走する状況で使っていこう。ダメージは低いが当てやすく、最後の削りにはもってこいだ。



まとめて当たるホーミングビーム以上の威力。しかも転ぶ。

左武器 7W MISSILE

実はその名の通り水平7方向にミサイルをばらまくのはノーマル状態と横ダッシュ、そして特殊入力時のみ。これは個々のミサイルが敵を自動追尾してくれるため、遠距離で特にその力を発揮する。

これはどちらかというと、地形の開けた場所にばらまき、障害物の影に追いやるのが目的。中～遠距離戦を好む相手に使っていこう。

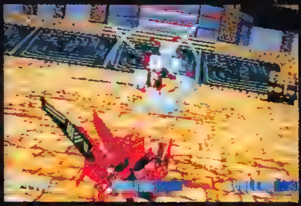
前ダッシュからの7ウェイは、バルカンのように相手方向にミサイルを7連射する。



ミサイル→ホーミングビームと両方当たれば超ラッキー。かなりデカイ。

まともにヒットしたときの威力が高く、非常に魅力的だが、そういったシチュエーションは限られてくる。基本的には相手のダッシュを追いかけるような感じがベスト。

逆に、正面に7発すべてをまとめて一斉に発射する後方ダッシュ、ジャンプからの7ウェイは、接近戦を好む相手に効果的。



相手が撃つ前に当てれば問題なし。まず転ぶ。

追いつめられたフリをして誘い込み、ダッシュで追いかけてきたところへぶち込むことができれば大ダメージを与えることができる。ただし必ずしも相打ちOKではないので、ダッシュの終了地点が障害物の影になるようにするなど、回避を兼ねた移動を心がけよう。

同時押し武器 ホーミングビーム

これはもはや主力の座を転落したと言っても過言ではない。とはいっても重要な武器であることは変わらない。

地上でのホーミングビームは前ダッシュからのものを除き、すべて放物線を描いて飛んでゆくので当然、障害物の影から撃つ、あるいは障害物に隠れている敵を狙うというのが普通の用途。

逆にホーミングビームで物影からいぶり出し、前ダッシュからのバルカンや7ウェイミサイルを叩き込むのも1つの手だ。



基本性能は高いが扱いが難しい前ダッシュホーミングビーム。

前ダッシュからのホーミングビームのみは、水平に撃ち出すもの。使えそうだが、当てやすさ、威力ともに7ウェイかバルカンを使ったほうが得だろう。

最後の空中ホーミングビームだが、これはかなり使える。



真上から撃ってから背後に回る、なんてのもいい。

バイパーIIにとって、ダッシュはあくまで攻撃、回避の手段。接近、あるいは逃げる手段としては、ジャンプのほうが適している。ジャンプ中は自動で相手方向を向くため、自動照準、ホーミング性の両方が高く、弾速の速いホーミングビームがその真価を発揮する。できるだけ近く（真上でも可）から撃つのがポイントだ。発射後、有利なポジションを確保するために移動することも忘れずに。





変幻自在、縦横無尽、それが…

バル・バス・バウ

使うごとに味が出て、操作のたびに楽しくなる。
そんなバル・バス・バウが好きなあなたはもう本物だ。

担当：DS1

一見して動きの鈍さを感じさせる機体バル・バス・バウ。だが、一度でもこの機体を操作すれば、それが間違いであることに気づかされるはずだ。
それはなぜか。秘密はバル・バス・バウのダッシュにある。そこで今回は、ダッシュに関する説明から始めていきたいと思う。

ダッシュ攻撃が基本

バル・バス・バウの通常移動は、決して速いものではない。通常移動のノロノロした動きだけで戦おうとしても、敵の攻撃のマトになるだけである。
そこでダッシュ移動を使ってみる。ダッシュ距離は短いながらも回避運動には利用できそうだ。
さらにダッシュ移動から、何かしらの武器を使うことによって、ダッシュの移動距離を大幅に延長させることができる。
実はバル・バス・バウは、このダッシュ攻撃の移動距離で、ようやく他キャラの通常ダッシュ並の移動距離になる。
基本的な移動は、ダッシュ攻撃の移動を使うものと考えよう。そうすることにより、移動距離の不足を補い、同時に攻撃を強力なものに変化させられるからだ。


バル・バス・バウを使うなら、とにかくダッシュ、ダッシュ、ダッシュだ。

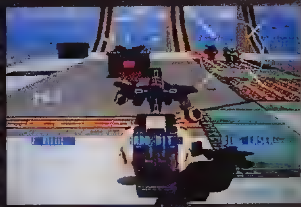
バル・バス・バウは、ダッシュ攻撃以外の移動は必要ないと言っても過言ではない。

変化のある攻撃を

バル・バス・バウの武器は、威力的には他の機体に後れをとるものの、連射のできるリングレーザーと誘導性の高いフローティングマインが十分にその欠点を埋めてくれる。
左右の横移動ダッシュからこの二つの武器を使うと、リングレーザーは3WAY、フローティングマインは4発同時に発射することができる。
このことからも、ダッシュ攻撃での移動が有効なことがわかると思う。
攻撃のパターンとしては、敵が近距離（だいたいスタート直後の間合い）の場合、リングレーザーの連射で押していく。
敵がダッシュなどで逃れた時は、その場で1、2発フローティングマインを撃ち、すぐにこちらもダッシュ攻撃に移る。こうすることによってダッシュ攻撃の後に、時間差でダッシュ前に撃ったフローティングマインが敵を襲う。
中間距離では、リングレーザーとフローティングマイン両方を万遍なく使っていこう。地形に阻まれるような場所では、ジャンプからのフローティングマインで敵を追い立てる。
遠距離では、もちろんハンドビットが活躍する。敵のダッシュ後の硬直を狙うように使っていければベストだ。
ちなみにハンドビットは、バックダッシュ中に使用すると、ビットからの攻撃がリングレーザーに変化する。



横からフローティングマイン。正面からリングレーザーで相手を挟み込む。

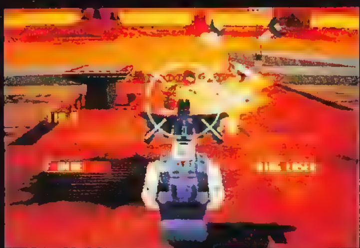

フローティングマインはとにかく発射するだけでいい。


3WAYのリングレーザーで敵にプレッシャーをかける。


ジャンプの上昇中をねらわれないように注意。

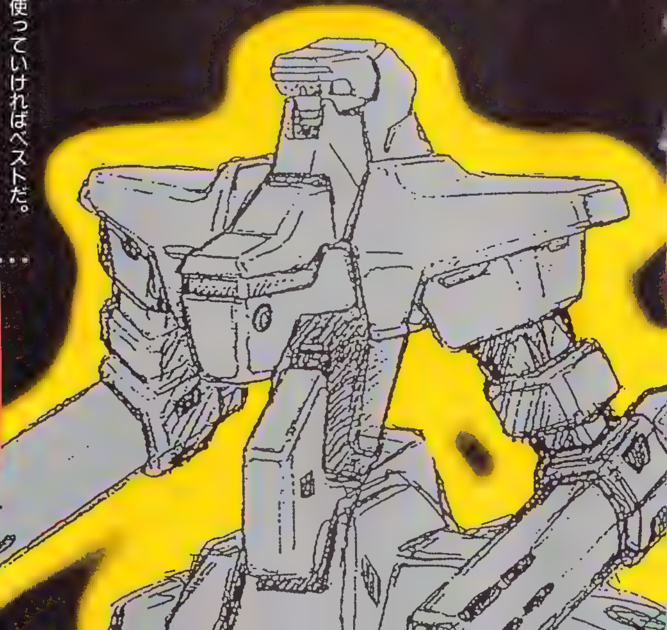
接近戦は苦手!?

バル・バス・バウの接近戦専用の攻撃は、右手のバーナー攻撃も左手のレーザークローも出が遅く、自ら接近戦を挑むほどのものではない。
そもそも接近戦に突入する際のダブルロックオン表示が、他の機種より接近しないと表示されない。つまり、接近戦用の武器を使える範囲が狭いということになる。
相打ち狙いでハンドビットを使う手もないではないが…。


攻撃力はほとんど変わらないので、たまにはレーザーのほうにしてみては?


このレーザー攻撃は一体…?


一応バーナー攻撃はレーザークローよりも早い。



一撃必殺

アファームド

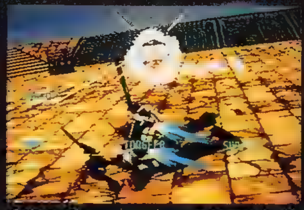
近づいて殴る。単純なことだが、これがなかなか…。

担当：狂気の弾丸ももやん

ちょこっと変更ね

前回までの紹介は開発用バージョンだったので、まずは発売バージョンでの変更点から説明していこう。

大きく変わったのは、ダッシュ攻撃系だ。全体的に（他のキャラも）ダッシュ攻撃の硬直が短くなったので、結構使えるようになった。



3ウエイになる、ダッシュショットガン。ダメージは少ないぞ。

攻撃方法も変わり、横ダッシュ中のショットガンは3ウエイショットになった。攻撃が大きく広がるので、なかなか使えるのだが、ダメージは非常に微量（まとめて当てれば別だが）。ますますもって牽制用となった。

前ダッシュ中のショットガンは数発をまとめて発射するので、当たりさえすれば大ダメージだ。ただし、今のところ使い道は見当たらない。

手榴弾のほうにも変化はあり、横ダッシュ中に使うと、小さな爆風しか出ないのだ。これは、まったく用途不明。弾消しにも、目くらましにも使えないのだ。何か使い方を見つけしだい報告しよう。

しゃがみ攻撃

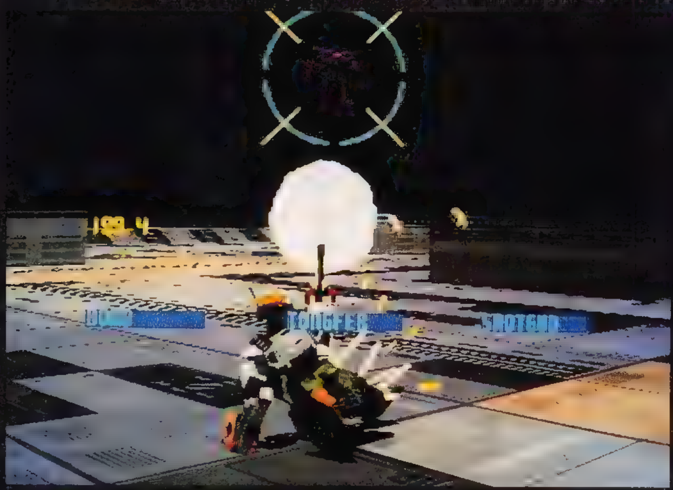
今回新たに見つかった攻撃方法として、しゃがみ攻撃というものがある。これもダッシュ攻撃と同じように、使う武器によって攻撃方法が変化する。

いつものVRの攻撃モーションとは違った形になるので、使いこなしたい人は出し方を探そう。

手榴弾は、投げた後に少し転がってから爆発するようになる。うまく使えば、時間差攻撃もできるようになるぞ。

トンファーは、下段攻撃になるのだが、どういった使い道があるのかは不明。

まあどの攻撃も、興味があったら使ってみよう、程度のものだ。



対バイパーⅡでは、開幕で使ってみると当たるかもよ。

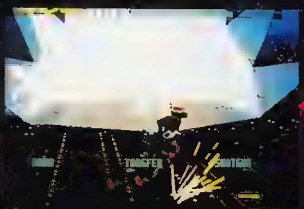
叩き壊せ！

前回でも説明したが、アファームドは接近戦を得意とした機体だ。ガンガンと近づいて、トンファーの一撃で相手を破壊する、これが基本戦法になるのだ。そこで、いろいろな近づき方を研究してみよう。

まず考えられるのは、機体を左右に振りながらのジグザグ走行などだ。アファームドは前進速度と横への移動が速いので、なかなか効果的だ。またダッシュ、急停止などを混ぜていくと、相手はなかなか目標を捕らえきれないだろう（暴れすぎると自分から攻撃に当たりにいってしまうので、十分注意しよう）。

もう一つの方法としては、手榴弾を使った戦法だ。手榴弾は弾幕として相手の攻撃を防ぐ効果もあるが、視界をさえぎる効果も大きい。

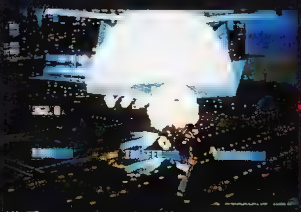
自分の投げた手榴弾は安全なので、相手に投げ付けたら爆風の中にガンガン突っ込んでいこう。相手が爆風で混乱している間に、一気に近づくのだ。



ジグザグで近づくのもいいし…



手榴弾を投げておいて…

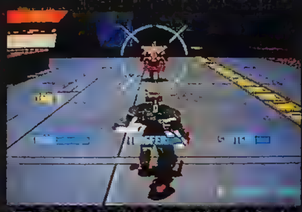


横ダッシュショットガンで牽制するのもいいかも。

手榴弾投げたら近づく、だけでは能がないので、そのほかの行動も用意しておくといいかも。例えば、横ダッシュ攻撃をしてみたり、相手を中心として横に移動してみたりと、いろいろと考えられるだろう。

さて近づく、近づくと書いたが、どのくらいまで近づけばいいのか？実を言うと、相手に張りつく必要はなく、ある程度距離が離れていても格闘戦はできるのだ（トンファー攻撃だけなのだが）。

ある程度の距離、というのを文で説明するのは難しいので〈写真1〉を見てほしい。この距離を見てもらえばわかると思うが、絶対に格闘戦にはならないはず。しかし、トンファー攻撃だけは別で、この距離で出すとホバリングで一気に近づき、相手に殴りかかるのだ。



〈写真1〉このぐらいの距離ならば、トンファーの射程だぞ。



ホバリングで一気に近づいて殴るまで、全自動だぞ。

これは非常に有効な手なので、ぜひ覚えてほしい。密着しなくとも格闘戦はできるのだ。



時代は真紅の戦士
ライデン

基本戦術、やっぱり一撃必殺レーザーを当ててこそのライデン。当て所とは…。

担当 真っ赤なキャサ夫

ライデン。一撃必殺レーザーを持ち、その威力はどんなにピンチに追いつめられても逆転は可能というほどだ。

ほかにも右にバズーカ、左にG・BOMBと申し分のない強さである。

さて、今回はその強さを持ったキャラの基本戦術を説明していこう。

地形効果を利用せよ!

自機性能的には力がある分動きが遅いので、相手の動きをある程度読まなくてはいけない。つまり、先読みで攻撃する訳だ。

さらに地形効果を利用するといい感じに強くなれるのだ。バーチャロンはステージ上に凹凸しかない面がある。こういったステージでは地形を利用するといった戦い方はできない。

まずは障害物のあるステージでどう戦うか説明しよう。

障害物によって自分が有利になる理由とは…。

①相手の攻撃の壁となる（弾を防げる）

②左の武器、G・BOMBは障害物に当たると大爆発し、煙幕となって身を隠せる。

③特殊武器レーザーを身を隠しながら撃てる。

少なくてもこの3つの理由が挙がってくる。

①は相手も同じような爆弾を持っている場合、壁に隠れていても爆風によってダメージを与えられてしまう。が、それ以外の通常攻撃は防げるのだ。

②は自分の居場所がバレてしまったときにとりあえず煙幕をはり、相手から見えないときに近くの別の壁に移動するのだ。

③はライデンにとってかなり使える技なのだ。レーザーは基本的に両肩から2本出る訳だが、ここで障害物を利用する。

自機の半身を隠し、片方のレーザーで狙うのだ。これにより、相手に発見されづらくさらに攻撃を受ける面積も小さくなる。なお、レーザーは2本でも1本でも威力的には変わらないので心配無用だぞ。



今後重要な使い方となる"半身レーザー"だ。覚えろよ!!

煙幕はってレーザー発射!

では地形で障害物のないステージはどう戦えば良いか?説明しよう。

障害物がなく、広いステージでは、バズーカを小刻みに撃って相手も壁際に追い込むことを考えよう。

早め、早めに爆弾を投げる。このときは相手が進んでいるはるか先を狙って投げるのだ。

つまり、相手が向かっている所にワナを張って、ビックリして方向転換するところにレーザーが「ドカン」という狙い方だ。

障害物が多めにあるステージも爆弾は同じ使い方が基本となる。

障害物があるほうがないより狙いやすいので覚えるといいぞ。



「なに隠れてんの?エイ!」



「トッゴーン」煙であぶり出してやる。

超重要だよ「ダッシュ」って

動きの遅いライデンはダッシュの使い方が重要になってくる。

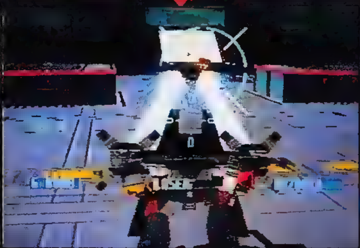
ダッシュの性能だが、1回のダッシュ距離は極めて短い。

もちろんダッシュ攻撃は他キャラ同様で、バズーカ、G・BOMB、レーザーどれも出すことができる。

今回はレーザーの重要性を説明しよう。

ダッシュレーザーは通常の長い1本とは違い、2回発射するのだ。

ダッシュレーザーにも2種類あり、通常ダッシュは2本のレーザーを2連射する。これでおどろいてはいけないぞ。自分が前へ進みながら（前、右前、左前）レーザーを撃つと、なんとレーザーが4本出るのである。



「トッシュー」ほら出てきた。使えるよ~これ。



前方ダッシュレーザーがこれ。よけられるかな?

しかし、この2通りのレーザーには弱点がある。通常ダッシュレーザーは撃つときに自動で敵方向を向いて撃つ。そこが弱点なのだ。

あまりにも狙いが正確なゆえ、止まっている相手はレーザーとレーザーの間を通ってしまうのだ。

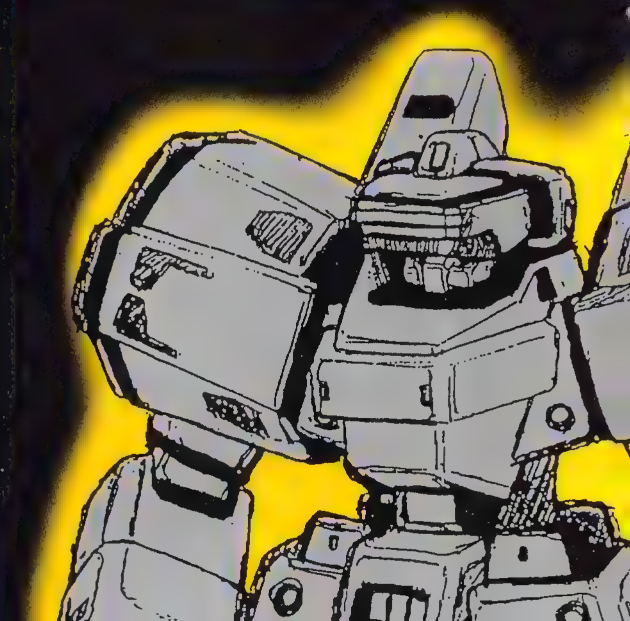
有効な使い方は、接近時にダッシュですれ違いざまに使うのがベスト。撃つのが遅いと見当ちがいの所へ撃ってしまうので、多少慣れが必要だぞ。なお、ダッシュレーザーは攻撃力が激減し、体力ゲージの5分の1程度与えることができる。決して弱くはないぞ。



「ヘイ、ヘイ、ダッシュレーザー」



「あり?」止まってると当たらないのね~。



電脳絵師列伝スペシャル
バーチャロン、カトキハジメ氏インタビュー

11月17日。セガ本社にてカトキハジメ氏へのインタビューを行なった。もちろんバーチャロンについてのインタビューである。

『電脳戦機バーチャロン』(12月リリース予定)のメカデザインをカトキ氏が担当したことは当初から話題にのぼり、各メディアで注目されていた。本来アーケードゲームで、開発段階から一流デザイナーを起用し意見を反映させることは難しく(時間的制約やその他の諸事情から)、敬遠されてきた事柄でもあった。

その点バーチャロンでは、第一線で活躍している実力派のデザイナーとしてカトキ氏を抜擢。作品のクオリティを上げることに成功している。

ここでカトキハジメ氏を知らない読者のためにも、多少の説明をしておきたいと思う。

カトキ氏のメカデザイナーとしてのデビューは、アニメーションではOVA「ガンダム0083」が最初になる。この作品では、ガンダム試作3号機ステイメンとアムードベース・オーキスをデザイン。単なるメカデザインのみならず、作品のSF考証面での配慮に多くのファンを感動させた。

TVシリーズ「機動戦士Vガンダム」では、Vガンダム、Vダッシュ、V2と主役メカであるガンダムのデザインを担当し、人気を不動のものにする。小説版のVガンダムでは、V2ガンダムの代わりにセカンドガンダムと呼ばれるガンダムが登場するのだが、こちらもカトキ氏のデザインである。

劇場版「機動警察パトレイバー2」では、自衛隊の戦車と重火器関係のデザインを受け持ち、メカデザイナーとしての幅の広さを見せている。

最近では、「機動武闘伝Gガンダム」でマスターガンダムやノーベルガンダム、『新機動戦記ガンダムW』でトールギスやエアリーズなどをそれぞれデザインしている。





左からセガの尾崎さん、カトキハジメ氏、セガの瓦さん。

ハイディテールを目指す

(カトキハジメ＝カ／ゲーメスト＝ゲ)

ゲ…早速ですが、バーチャロンのデザインの経緯を教えてください。

カ…94年の7月からデザイン作業に入りました。キャラクターの発注時には白紙だった部分が多く、大変でしたが、お仕着せの仕事でなかった分、こちらの意見もたくさん反映してもらえました。

ゲ…アーケードゲームのデザインということで特に気を使ったことなどはありますか?

カ…気を使ったことという訳では無いですが、アニメでは表現の難しいディテールも盛り込むことができたと思います。

ゲ…それは具体的にはどのような部分ですか?

カ…アファームドの迷彩塗装やベルグドルのフォルム(線の多さ)など、アニメではなかなか動かしにくい部分が実際のゲーム画面ではかなりスムーズに動いています。そうした所にこだわれたもの、セガの開発の方に頑張っていただいたからですね。

ゲ…フェイ・イェンなどは他のキャラとは違うデザインコンセプトですが、これについては?

カ…フェイ・イェンについては僕の希望でデザインさせてもらいました。女の子キャラという位置付けで最初から決定していたのですが、ハートビームなどに







関してはセガの方のアイディアです。

ゲ…全キャラクターともヘッドマウントディスプレイの頭部で等一されていますが、これはどういった狙いで?

カ…ヘッドマウントディスプレイ状の頭部はアイキャッチ的な意味合いが強いですね。背中のセガサターン同様に試みの一つでもあると思います。プレイヤーがバーチャロンというゲームに入り込みやすくする効果はあるのですないでしょうか。

バル・バス・バウのように顔を感じさせない、ヘッドマウントそのものの頭部といったデザイン上の変化も見てもらいたいところではあります。

ゲ…デザインで苦労した部分などはありますか?

カ…ドルカスやバル・バス・バウに関しては、鉄球や曲面の処理などで苦労しましたね。スケジュール的に押していたこともあって、デザインのアップはこの2機種が最後になりました。逆に最初に上がったのがテムジンとライデンの2機種です。

ゲ…お気に入りのキャラは?

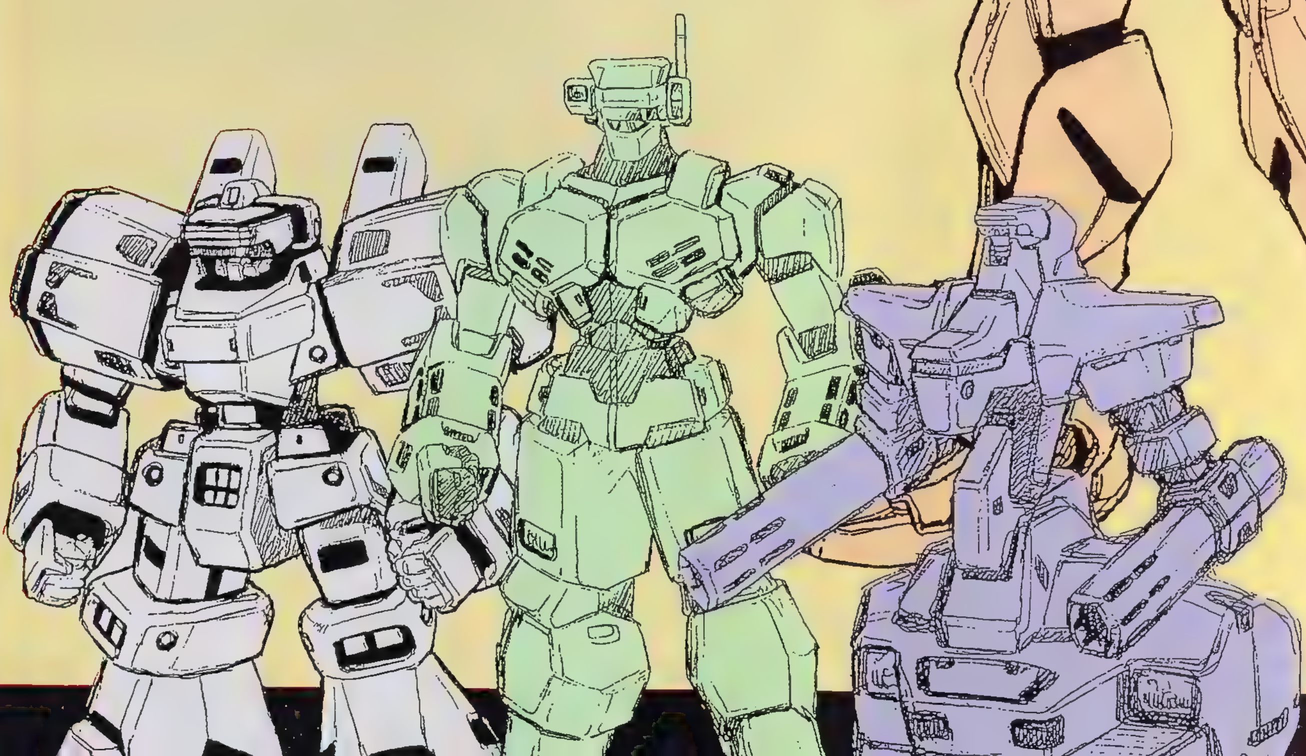
カ…とりあえずテムジンを使っています。標準機ということで(笑)。ロケテストで、ライデンやドルカスなどの重量級のキャラが幅をきかせていた時に、フェイ・イェンで乱入したこともありましたね。

ゲ…バーチャロンのデザインを終えてどういった印象的を持ちましたか?

カ…当初からセガの方と細かい打ち合わせをしてきたので、意見の行き違いもなく自分なりに納得のいくデザインが出せたと思います。バーチャロンのゲーム自体も先を見据えた作りになっていると感じています。みなさんもバーチャロンが発売した時にはぜひともプレイしてください。

ゲ…ありがとうございました。





読んで得する情報ばかり!

MARVEL SUPER HEROES

マーヴル・スーパーヒーローズ

システム的に難解な部分や各キャラ対戦攻略をバッチリフォローだ!!

よく理解しよう

ジェムを使いこなせ!

ジェムの使い方が今ひとつ分からない、という人。そんな人にこそ読んでほしい。

担当：KAL

スタート時に出現順が表示される

試合開始前、両キャラクターが並んで紹介される画面のときに、その試合におけるジェムの出現順番が同時に表示される。

これは、それほど重要なことではないが、ほしいジェムがいつ頃出てくるのか、知っているとだいぶ気が楽になる。


ここで、ジェムの出現順番を覚えてしまおう。

ジェムはいつ出てくるの?

ジェムは、次の条件のときに出現する。

対戦時
●各ラウンドのファーストアタック時、ファーストアタックを決めた側のプレイヤーめがけて飛んでいく。
●どちらかの体力が赤くなったとき、赤くなった側へ飛んでいく。
●残った側のプレイヤーの体力も赤くなったとき、赤くなった側へ飛んでいく。
CPU戦時
●特定のCPUキャラが初めから持っている。

以上の条件を満たしたときに、出現したジェムに触れれば取得したことになる。

スタートボタンでジェムの順番を替える

ジェムを2つ以上手にいれたなら、スタートボタンを押して、持っているジェムの並び順を替えよう。これはかなり重要だ。

例えば、すぐにソウルジェムで体力を回復したい、というときに、持っているジェムの並びが写真のようになっている場合、スタートボタンを2回押せば、ソウルジェムが先頭にくる。

ここで、スタートボタンによる順番替えの方法を知らなかったとすると、前2つのジェムを使うか奪われるかするまで、体力回復はできないことになる。その頃にはやられている可能性が高い。


ソウルで体力回復したいのに～ってなときは……、


スタートボタンで順番をかえればいい。

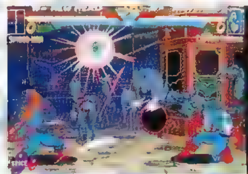
必殺技を当ててジェムを奪え!

入手後のジェムは、必殺技かインフィニティ・スペシャルをくらうことで、ポロッと落としてしまう。逆に、相手の持っているジェムを奪いたいときは、とにかく必殺技による攻撃をヒットさせればいいわけだ。

CPU戦では、特定のCPUキャラが初めからジェムを持っているため、戦っている最中に直接奪うことになる。

もし、所持しているジェムが複数の場合、先頭にセレクトしてあるジェムを落とすようになっている。そのため、大事なジェムは奥にしまいこんで、とりあえずはいらないジェムを先頭にもってきておくようにしよう。


必殺技をくらうと…、


先頭にあるジェムを落とす。

双方の得意ジェム、状況に応じた使用を心掛けよう

ジェムの使用タイミングは、基本的には

「取ったら使う」

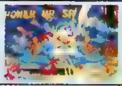
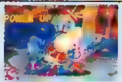
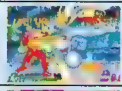
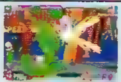
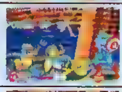
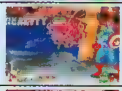
でいいのだが、自分の使用キャラの得意ジェムであるかどうか、相手キャラの得意ジェムであるかどうかといった要素を考慮して使えるようになると、戦略性がUPしておもしろくなる。

基本どおり取ったらすぐ使う、でいいのは、自キャラの得意ジェムと相手の得意ジェム。ただし、得意ジェムがソウルのアイアンマンだけは、使用タイミングを考えたほうがいい。

ほかにすぐ使ってしまったほうがいいのは、攻撃力UPのパワージェムやリアリティジェム。

回復効果のあるマインドジェムやソウルジェムは、それぞれゲージが満タンでなくな

得意ジェム表

キャラ名	ジェム		効果
スパイダーマン	パワー		ヒット数２倍、威力も当然２倍
キャプテン・アメリカ	パワー		必殺技がパワーUP
アイアンマン	ソウル		通常技に電気効果がつく
ハルク	タイム		地上の通常技が3HITになる
ウルヴァリン	パワー		残像がつく。残像も攻撃力をもつ
サイロック	パワー		前後に無敵のサイロックがつく
ジャガーノート	スペース		投げ以外には無敵になる
マグニートー	スペース		完全無敵になる
ブラックハート	リアリティ		透明になる
シュマゴラス	タイム		通常技で相手を石化させられる

※電気効果…電流で痺れる効果は、インフィニティ・ゲージを減少させる。
～インフェルノ（ブラックハート）、～大ボタン（リアリティ・ジェム）など。

取ったらすぐ使う――――相手の得意ジェム、パワー、リアリティ
使うべき状況になったら――マインド、ソウル
どちらともいえない――――スペース、タイム

ったら、すぐ使ってしまおう。
使用タイミングが難しいのは、スーパーアーマー効果の得られるスペースジェムと、スピードUPのタイムジェム。
これらについては、後述の各ジェム使用のワンポイント講座を参照してほしい。

ジェム使用例

例えばソウルジェムが相手の得意ジェムで、なおかつ自分は複数のジェムを持っている場合（タイム、ソウルの場合）。
この場合は、自分の体力が満タンなら、スタートボタンで並びかえて、タイムジェムを先頭にもってきておくのがいい。こうしておけば、もしジェムを落としてしまっても、今イチ使いづらいタイムジェムを落とすので被害は少ない。
そして自分の体力が減ったら、またスタートボタンで順番を替えて、ソウルジェムを使う。
ただし、相手の体力が減っているなら、たとえ自分の体力が満タンでもソウルジェムを使ってしまい、攻撃の手を強めるのがいい。
あと少しで倒せる相手に取られて回復されるくらいなら、使いつつ攻撃、という例。

ジェム使用ワンポイント講座

リアリティジェム

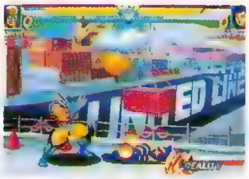
リアリティジェムは、使い方を心得ていればかなりの戦力になる。
といっても、主に使うのは中パンチの氷（上）と大パンチの誘導弾、それにスタートボタンで出るカボチャの3つ。
状況を問わず信頼して使っていけるのが、大パンチボタン3WAY誘導弾だ。この誘導弾はかなりしつこく相手を追いかけるし、3発すべて入ったときの威力もかなりのものだ。またインフィニティ・ゲージを減少させる電気効果もあるので、対シュマゴラス、ブラックハート戦では嫌がらせとしての効果も高い。
誘導弾を出したらこれを追いかけていき、ダッシュ足払い、ダッシュジャンプ攻撃などを使って連続技を狙ってもいい。たんなる削り技として使っても十分だ。


かなり使える誘導弾。大パンチだ。

中パンチボタンで出る氷（上）は、ある一定の高さからつららを下へ降らすもの。
これは相手の動きを瞬間的に封じる効果がある。地上戦メインのウルヴァリン、スパイダーマン、サイロックなどに対して、ジャンプすると同時に出して頭上から押さえ込もう。


上から押さえ込もう。ジャンプ防止にもなる。

スタートボタンで出るカボチャ（時々、鉄球や弥七なども出る）は、単発で当たりにくいが、異常なまでに気絶ダメージが高い。カボチャ1発でキャラの顔パネルが黄色に、3発で気絶してしまう。また、スタートボタンを使用するため、カボチャ発射時に余計な技が出ないどころか、キャラの状態を問わず使用することができる。何か必殺技などを出しているとき、足払いなどで転ばされているときなど。
ジェムを使ったはいいが、攻め込まれている、というときや、一気にラッシュをかけるときなどに使おう。


こんな状態でも出せるカボチャ＋その他。

スペースジェム

連続技をくらわない限り、攻撃がヒットしたときの“のけぞり”グラフィックが表示されなくなるスーパーアーマー効果のスペースジェム。防御力もかなりUPする。
このジェムを使ったからには、たとえ攻撃をくらってもせめて相打ちをとれるように、突進系必殺技か、速度の速い飛び道具を多く出していくようにしよう。移動ポーズやジャンプモーションで攻撃を当てられるのはもったいない。
また、体力が少なくなってから使っても、やられるものはやられるので、体力が多いうちに使用して少しでも優位にたとう。


スペース使用時は、相打ちOK技に早替わり！（になればいい）

マインドジェム

インフィニティ・ゲージを1本半増やすマインドジェム。
ゲージがMAXまでほど遠いときに入手したなら迷うことなく使うのがいい。が、別にMAX状態でも、マインドジェムを使ってすぐにインフィニティ・カウンターを狙うなどすれば、無駄にはならない。ただし、お互いの体力が残りわずかなどのラウンド終了間際には、使わないほうがいい。たいして増加せずに終わってしまうぞ。

リアリティジェム

スタートボタン→カボチャその他


小P→火球（上）


中P→氷（上）


大P→誘導弾（3発）


小K→火球（下）


中K→氷（下）


大K→5WAY


意外と忘れがちな…

"投げ"からの追い打ち

意外と知られていない投げからの連続技。相手次第で決まらないことも多いが、狙って損はしないハズ！

担当：GYU

マーヴルスーパーヒーローズにおいて相手に大ダメージを与える手段の代表的なものとして"浮かせ技から追い打ち"（エリアルレイブ）がある。もちろんそれをマスターすることは絶対に必要なことだが、今回は覚えておくと得をする"投げからの追い打ち"について説明しよう。

追い打ちは必ず決まるとは限らない

さてこれから説明する"投げからの追い打ち"。ここで1つ注意点がある。例えばキャプテンの中・大パンチ投げに代表される"地面へ叩きつける投げからの追い打ち"は回転起き上がりで回避されることができる。厳密にいうと"連続技"ではないが、あえて紹介しようと思う。


地面に叩きつけるタイプの投げは…


回転起き上がりを出されると、


追い打ちを入れることができない。

C・アメリカ

●中・大P投げ→ダッシュ大足払い→小シールド（軽量級用）

●中・大P投げ→小シールド（重量級用）

先ほど説明したとおり共に回転起き上がりによる回避が可能なので注意しよう。

●中・大K投げ→エリアルレイブ（キャラによって中Pを除く必要アリ）

●中・大K投げ→F・ジャスティス（空中の相手に当てること）

これらのほかにもダウンした相手に歩き⇩小K→⇩大P→エリアルや歩き大K→F・ジャスティスといった追い打ちもあるが、回避される可能性がある。

●空中投げ→ジャンプ（以下J）⇩大K→⇩大P→エリアル（対重量級）

●空中投げ→J大P→中P→エリアル（対軽量級）

キャプテンの空中投げは"叩きつけ系"であるため回避されることがあるが、常に狙えるようにしておこう。

サイロック

●中P投げ→ダッシュ⇩中K→⇩大P→エリアル

●中P投げ→エリアル（対重量級）

●中P投げ→ダッシュエリアル（対軽量級）

サイロックの中P投げは相手を浮かせるという性質のため直接追い打ちをきめることができるが、リスクを承知のうえでダッシュ⇩中K→⇩大P→エリアルで大ダメージを狙うという手もある。

●空中投げ→⇩中K→⇩大P→エリアル

サイロックの空中投げは相手より先に着地するため回避不能と思えるが、キャラの位置や大きさによって回避されることがあるので注意しよう。


サイロックの中P投げに代表される"持ち上げ系"の投げは…


空中でヒットするので、


かわされることはない。

スパイダーマン

●大P投げ→スパイダースティング

大P投げの直後にスパイダースティングを出すと1段目がヒットするが、残念ながら回転起き上がりによる回避が可能なので実用度はさほど高くないだろう。

●中P投げ→⇩中K→スパイダースティング（画面端限定）

画面端で中P投げで相手を壁に投げつけた場合のみ可能な4ヒットコンボ。しかしスパイダーマンの中・大P投げはどちらも"叩きつけ系"であるうえ、威力も低いのであまり意識しなくてもいいだろう。

ウルヴァリン

●中P投げ→⇧大P（→画面端限定でバーサーカーバレッジorトルネードクロー）

ウルヴァリンも投げからの追い打ちが乏しいキャラの一人。一応中P投げからスライディングが追い打ちとして入ることは入るが、回避可能となっている。ちなみにウルヴァリンが壁際で中P投げ→スライディングとつなげた場合は、キャンセルバーサーカーバレッジかトルネードクローでさらに相手の体力を奪うことができる。ただしバーサーカーバレッジXはヒット数が少ないのでお薦めできない。

ハルク

●中・大P投げ→大P→ガンマチャージ（対重量級用）

マグニート、ハルク、ジャガノート、ブラックハートの4人に対して用いる連続技だが、回避される可能性がある。しかしガンマチャージ（2段目を含む）の威力が高く、画面端なら全キャラに対応できるので積極的に狙っていこう。

●中・大P投げ→ガンマチャージ（1段目のみ）

投げを入力した瞬間からガンマチャージをタメ始めればダウン中の相手にギリギリで間に合う。ただしキャプテンとスパイダーマンにはほとんど入らないうえ、回避可能なので実用性は低いといえる。

●空中投げ→J大K→対空ガンマチャージ

通常のジャンプ中に空中投げをきめた場合、ウルヴァリン、シュマゴラス、ブラックハートに対してのみ入るのがこの連続技。この技も回転起き上がりによる回避は可能だが、失敗してもリスクは少ないので必ず狙うようにしよう。

アイアンマン

●大P投げ→⇩小K→⇩中P→エリアル（J小P→J小K


アイアンマンの大P投げのように…


投げによって追い打ちの入りやすさは異なる。

↓J中P)↓空中投げ(中P)
回避可能の連続技だが、アイアンマンの大P投げは相手を画面端に押しつけるものなので、相手の大きさによる制限がなく追い打ちをきめるチャンスは多い(画面端に遠い場合でも投げの後に⇩小Kを入力すれば自動的にダッシュ⇩小Kになるのでエリアルにつなげる場合が多い)。

またエリアルレイブはJ小P↓J小K↓J中Pで止めて、空中投げにつなぐ。コンボをすべてきめるよりダメージは大きいハズだ。

マグニートー

●中P投げ(投げ入力後レバー斜め上方向へ入力)↓EMディスラプターorハイパーグラビテーション(画面端のみ)

●中P投げ(投げ入力後レバー斜め上方向へ入力)↓ダッシュ⇩小P↓⇩大P↓エリアル

マグニートーの中P投げは掴んだ後レバー入力することで相手を投げつける方向を選択できる。斜め上方向へ入力した場合は相手がダウンする前にさまざまな追い打ちを確実にきめることができるのだ。最も安定な追い打ちはEMディスラプターだが、画面端で相手を投げたならハイパーグラビテーションをきめることができ、この後にエリアルレイブを入れれば8HITコンボの完成だ。またダッシュ⇩小Pも間に合う。もちろんこの後は⇩大Pにつなげてエリアルをきめよう。

●空中投げ(レバー斜め上方向へ)↓EMディスラプターorハイパーグラビテーション(画面端の場合)

●大P投げ↓EMディスラプターor大P↓エリアル(どちらも画面端のみ)

ジャガーノート

●大P投げ↓立ち中P↓小ジャガーノートパンチ(画面端のみ)

ジャガーノートも他のキャラと比べ、投げからの追い打ちに乏しいキャラといえる。

ジャガノートで投げからの追い打ちをきめるには相手を画面端に追いつめ、大P投げをきめる。そして相手が横転起き上がりをしなかった場合のみ、中Pキャンセル小ジャガーノートパンチがヒットする。たしかに威力はデカイのだが、威多に見られるものではないだろう。

ブラックハート

●中・大投げ↓⇩中K↓中P↓エリアル(画面端のみ)

相手を画面端に追いつめて投げをきめ、なかおつ回避されなかった場合のみきまる追い打ち。投げはどのボタンでもかまわない。

●空中投げ↓J中K↓立ち中P↓J中P

画面中央でエリアルレイブ後に空中投げをきめた場合はこの連続技を狙う。空中投げ後は相手方向にレバーを入れ、相手がダウンした瞬間を狙ってJ中K↓中Pで再度跳ね上げてJ中Pをきめる。画面中央ではこのJ中Pが限界だが、ダメージはなかなかのものである。一応回避可能なので注意すること。

●空中投げ↓J中K↓中P↓J小P×2↓空中投げ↓J中K↓中P↓J小P↓J中P↓J中K

相手を画面端に追いつめて空中投げをきめた場合はさらにもう一度、空中投げや追い打ちを狙うことができる。ただしこれらブラックハートの連続技はどれもスーパージャンプ時に空中投げをきめるという条件があるので注意しよう。

シュマゴラス

●P投げ↓ダッシュ中P↓中K↓エリアル

●K投げ↓ダッシュ中P↓中K↓エリアル

これらは共に回避可能だがきまれば相手を浮かすことができるので積極的に狙っていこう。

●空中投げ(P)↓レバー入れJ中K

これは高い位置で空中P投げをきめた場合にレバー入れJ中K(石化)を使って追い打ちをきめるというもの。もちろん回避可能だ。

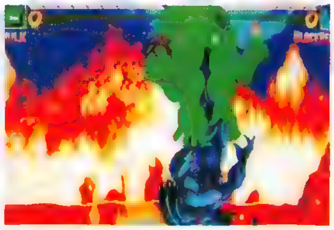
●空中投げ(K)↓J中P↓中K↓エリアル

これも空中投げからの追い打ちで当然回避されるが、きまればエリアルレイブにつながるので狙う価値大だ!

●カオスディメンジョン↓J中P↓中K↓エリアル

前出の空中K投げからの連続技と同類だが、インフィニティスペシャルからということでダメージがハンパじゃない。もちろん回避されてしまうがカオスディメンジョン後ということできまる可能性も高いぞ!

以上で全キャラの投げ後の追い打ちについて説明した訳だが理解してもらえただろうか。もちろん今回紹介したものより今後の研究次第ではよりよい追い打ち技が見つかると思うので、いずれまた紹介していくつもりだ。


空中投げから…


追い打ちを入れたりすることも可能。


シュマゴラスの∞SPからの、



追い打ちは強烈!



でも回転起き上がりでかわすこともできる。

キッチリきめよう
ガード後の返し技 ∞SP編

一見反撃不可能と思える∞SPも実は楽勝!

担当：GYU

エリアルレイブと並ぶ爆発的な威力とド派手な演出により対戦者に多大な恐怖を与える技、∞SP。

しかしその強烈なインパクトの前にガードするだけで終わることが多いこの技も、冷静に対処すればガード後に反撃できるものも少なくないのだ。

返し技表の見方

さて今回返し技を入れる対象となる∞SPは9つ。投げ技であるシュマゴラスのカオスディメンションとウルヴァリン、サイロック、マグニートー、ブラックハートといった∞SPを複数所有するキャラの一部を頁の都合により割愛させてもらった。ではさっそく返し技表の解説に入ろう。

まずキャプテンの返し技は基本的に小足払い→立ち大Ⓚ→中シールドのチェーンコンボかファイナルジャスティス（FJ）を用いる。ちなみに表のFJと書いている部分については、チェーンも入るのでヨロシク。

スパイダーマンは大Ⓚまたはチェーン（小Ⓟ→中Ⓟか小→中足払い→立ち大Ⓚ）のエリアル狙いかマキシマムスパイダー。ここで登場するDとは「ダッシュから」という意味。

社長ロボ、アイアンマンの返し技は⇩中Ⓟ（エリアル狙い）とユニビーム、そして∞SPのプロトンキャノン（PC）。

素早い動きがウリのウルヴァリンは大Ⓚ（⇩中Ⓟ→大Ⓚのチェーンも含む）と2つの∞SP。ちなみにバーサーカーバレッジX（通常のものでもOK）のほうがウェポンXより出が早いぞ。

サイブレイドスピン小→中→大のチェーンが返し技の基本となるサイロック。落ちついて出そう。

そして技の出が遅く、反撃不可能と思われるジャガーノートもレバー入れ大Ⓟとヘッドクラッシュ（JNHC）を駆使すれば意外と返すことができるぞ。

磁界王は近距離なら⇩大Ⓟ、遠距離ならE－Mディスラプター、と使い分けが超重要だ。

〝黒夢〟もとい〝黒心〟はエリアルを目的とした中Ⓟとハートオブダークネス（HOD）が返し技の中心となる。つまらないこと書いてゴメン。

返し技はGC（ガンマチャージ）で万事OK！といった感じのハルク。チェーンコンボも小→中足払い→GCと結局同じ。

すべてエリアル狙いのチェーン（小Ⓟ→中Ⓚ）のシュマゴラス。浮かせたらもちろんJ中Ⓟ→J中Ⓚ→J中Ⓟ→J中Ⓚをきめよう。

反撃不能な∞SP

ところでマグネティックテンペストとアーマゲドンは返し技が皆無となっているが、前者は密着状態ならば反撃可能。小足払いからのチェーンかFJやGCなどの出の早い必殺技で返そう。

またアーマゲドンに関してはガードする前に飛び道具で潰すか∞カウンターぐらいしか対抗作はない。あしからず。

今回は∞SP（一部を除いて）に対する返し技を解説した訳だが、今後通常の必殺技についても攻略する予定。もちろん「こんなのも返せるよ」といった手紙も募集しているのでヨロシク。

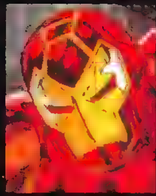
返し技表

	キャプテンアメリカ	スパイダーマン	アイアンマン	ウルバリン	サイロック	ジャガーノート	マグニートー	ブラックハート	ハルク	シュマゴラス
ファイナルジャスティス	⇩小Ⓚ→大Ⓚ→中シールド	大Ⓚ	⇩中Ⓟ	Dチェーン	⇩大Ⓟ	⇩中Ⓚ↓小JNP	⇩大Ⓟ	中Ⓟ	チェーン	Dチェーン
マキシマムスパイダー	FJ	・Dチェーン・MSP	・D⇩中Ⓟ・PC	・Dチェーン・ウェポンX	・チェーン・サイスラスト	・レバー入れ大Ⓟ・大JNP	D⇩大Ⓟ	H.O.D	GC	Dチェーン
プロトンキャノン	FJ	・D大Ⓚ・MSP	・D⇩中Ⓟ・ユニビーム	・ウェポンX	・D大Ⓚ・チェーン	・Dレバー入れ大Ⓟ	大E－M	⇩中Ⓟ	GC	Dチェーン
ウェポンX	FJ	チェーン	⇩中Ⓟユニビーム	・BV（X）・大Ⓚ	チェーン	・レバー入れ大Ⓟ・JNHC	⇩大Ⓟ	中Ⓟ	GCガンマクラッシュ	チェーン
サイスラスト	FJ	Dチェーン	・D⇩中Ⓟ・PC	・Dチェーン・ウェポンX	・チェーン・⇩大Ⓟ	・Dレバー入れ大Ⓟ・JNHC	D⇩大Ⓟ	H.O.D	GC	Dチェーン
ジャガーノートH.C	FJ	Dチェーン	D⇩小Ⓚ↓⇩中Ⓟ	・Dチェーン	・チェーン	小Ⓚ→レバー入れ大Ⓟ	大E－M	小Ⓚ→中Ⓟ	チェーン	Dチェーン（近距離のみ）
マグネティックテンペスト	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
アーマゲドン	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ガンマクラッシュ	FJ	チェーン	・D⇩中Ⓟ・ユニビーム・PC	・DBV（X）・D大Ⓚ	Dチェーン	・Dレバー入れ大Ⓟ・JNHC	・D⇩大Ⓟ・ハイパーグラビテーション	・D中Ⓟ・HOD	・GC・D⇩大Ⓟ	Dチェーン

アイアンマン対戦攻略

正しい空の飛び方講座

担当：故郷は海の底・石井ぜんじ



通常ジャンプではなく、スーパージャンプと空中ダッシュを組み合わせ、コンボを狙っていくのだ。

アイアンマンの真の姿を知れ！

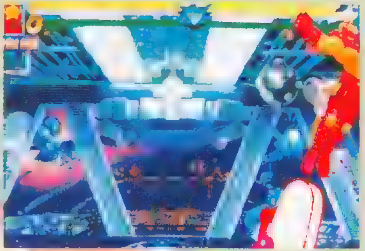
アイアンマンをアイアンマンたらしめているのは、空中戦の自在さにある。遠くでユニビームを撃って、対空技にリパルサーブラストを使っているだけではちょっと決定力不足。何より、アイアンマンの面白さ、魅力に気づいていないと言える。

空中戦の戦い方を知り、アイアンマンの攻撃力（次いでに防御力も）をずっとパワーUPさせよう。

斜め空中ダッシュの正しい使い方

前号でも紹介したが、アイアンマンは空中で8方向に空中ダッシュできる。その中で、一番有効に活用でき、多用すべきなのは斜め下方向への空中ダッシュだ。これをスーパージャンプと組み合わせることにより、超高速ロングジャンプが可能になる。

まず、斜め上のスーパージャンプしたら、頂点に達する前に、右下へ空中ダッシュする。ここで、相手の背後に回るのが理想的。急降下したら、レバーを下に入れて、大パンチを下へ向けて攻撃しよう。ボタン操作は、スーパージャンプ後レバー右下、ボタンは小パンチと中パンチの同時押しで右下へ空中ダッシュ。そして、さらにレバー左下、大パンチで攻撃する。空中ダッシュはボタン2つでOK。3つだと、ずらして押してしまうと空中ダッシュ大パンチが瞬間的に出てしまう。こうなりやすいので、必ず小Ⓟ、中Ⓟの2つ同時押しにしておくこと。



スーパージャンプしたら頂点に達する前に右下へ空中ダッシュ。



後ろに回ったのに、大パンチを出すとちゃんと振り向いて出る。

地上では、着地小足払い↓中足払い↓立ち大パンチキャンセル必殺技とつなぐ。高速で飛び回り、ジャンプ大パンチが決まればチェーンコンボで体力を一気に奪えるぞ。

相手は正面から攻めてくるわけだから、瞬時に後ろに回って空中からコンボを狙えるのは実に有効。CPU戦で練習を積み、操作に慣れるようにしよう。

裏と見せかけ正面からも行け！

もちろん裏回り空中ダッシュだけだと読まれてしまう。そこで、スーパージャンプしたら途中でレバー下中キックを出し、正面からひざ蹴りで攻める戦法も使っていこう。

ひざ蹴りからは、空中大パンチ→着地小足払い↓中足払い↓立ち大パンチとつないでいく。

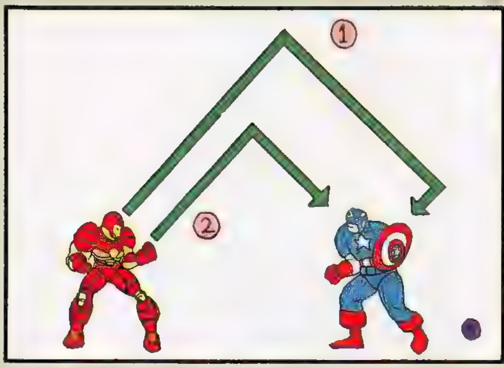
ひざ蹴りから大パンチは、相手に当たったらすぐ押さないと、はね返ってしまいチェーンにならないので注意。しかし、連打してしまうと着地のコンボにつなげにくいので、タイミングよく目押しすること。このコンボは、実に重要なのでぜひ練習しておこう。



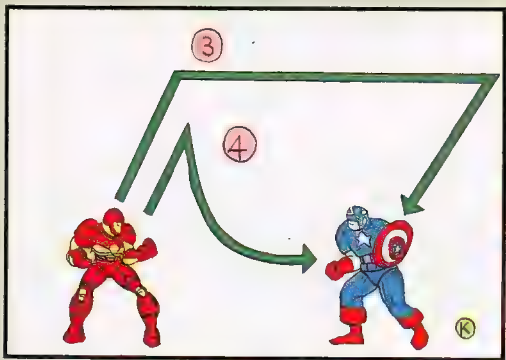
スーパージャンプから、ひざ蹴りで急降下。



大パンチを目押しでつなぐ。



①が裏回り空中ダッシュの軌道。②が正面からひざ蹴り。



③は水平空中ダッシュからひざ蹴り。④は低空斜めダッシュ。

着地では、ガードしにくさを重視して小足払い↓中足払いの連携を選んだ。当たって倒れた場合、チェーンで大パンチにつないでおくと追い打ちになる（サイロック以外）。一応、回転起き上がりで回避できるが、投げと比べて実戦で回避するのはとても難しいはず。

そして、大パンチで追いうちした場合は、早めにキャンセルして小ユニビーム、小リパルサーブラストが連続で入るぞ。中、大ユニビームも入るが、チェーンとキャンセルのタイミングを早くしないといけないので難しい。

その他のバリエーション

その他の空中ダッシュの使い方としては、スーパージャンプ後真横に空中ダッシュしてからひざ蹴りに行く戦法がある。

裏回りなどよりスピード感は落ちるが、いったん背後に回ってからひざ蹴りで落ちてくるので、ガード方向がわかりにくい。めくりに近い形で当たることもある。ときおり混ぜていくと有効だ。

また、スーパージャンプを早めにスマートボムでキャンセルし、斜め下空中ダッシュで突っこんでいく戦法もある。この場合は、相手が画面から消えないくらい低いほうがいい。

ここから斜め右下へ空中ダッシュすると、低空を水平移動する感じになる。ここで近づいてから中キックを出すと、地上へのコンボにつなぐことができる。また、大パンチなどを出すと、技が出ずに着地できるので、すかし投げや小足払いからのチェーンを狙えるぞ。

近づかせてくれれば、見切りにくい攻撃だ。ただし、相手が強引に攻めようとしていた場合にはその前にほとんど落とされてしまう。相手の様子を見ながら使っていこう。

魔界の皇子は空中戦がお好き
ダークネスレイヴ!

担当：ギィ



キャラ特性は空中ダッシュ、これで空中戦が不得手なわけはない。ブラックハートのエリアルレイブの恐ろしさ、とくと味わうがいい。

跳び込みの基本

ブラックハートのエリアルレイブの大半は立ち中パンチから始まる。その立ち中パンチの当て方としては今までに紹介した、インフェルノ、アーマゲドン、ハートオブダークネスからの追い打ちとして当てる方法と、跳び込みからの連続技からのものがあり、こちらのほうがダメージ的には劣るものの、空中戦の得意なブラックハートにとってはもっともチャンスの多い導入法だ。

その連続技とは、ジャンプ中K→しゃがみ小K→立ち中Kの3段。ブラックハートのチェーンは地上、空中ともにK→Pの2段のみ。ジャンプパンチはいずれも横方向に強い半面、下方向に弱く近くではしゃがんでいる相手には当たらないうえ、中キックは判定もめくり性能も高いので跳び込みは1段で止めておこう。

しゃがみ小K→立ち中Pは立ち中Pに繋がる最小コンボではあるが、唯一下段を含み、しゃがんでいるスパイダーマン、ウルバリン、サイロック以外にならほぼあらゆる状況で入ってくれる貴重なコンボでもある。これ以上ヒット数を増やそうとすると、立ち中パンチが入りづらくなるので注意しよう。跳び込みから中パンチへと至る、基本にして究極のコンボと言える。



非常に強い中キャラ。せっかくめくりで当てても…



パンチにつなぐとスカってしまう。

エリアルレイブ 初級編

さて、この中パンチの吹っ飛ばし性能は、他キャラのそれと比べ非常に高性能で、浮かせる高さも高く、当たったのを確認してからキャンセルスーパージャンプ、さらに浮いた高さを確認しつつエリアルレイブをいれていける。

空中チェーンは、小P→中P→中K。



落ちついて、このぐらいの高さからチェーンを始めよう。

とりあえず跳び込みの3段からこの3段、計6段をいれられるようになろう。

もっと強い連続技は?てのはこの連続技ができるようになってからだ。

エリアルレイブ 中級編

素直につなげると小P→小K→中P→中Kとなるが、これだと小Kが状況やキャラによってはすかってしまい結構具合が悪い。

そこで覚えておきたいエリアルレイブが、立ち中パンチで浮かせた後に、小P×3→中P→中Kの5段。

小Pは連打ではなく目押しで、また、最初に小Pを当てる高さは、早すぎても遅すぎてもだめだ。

ここでは、タイミングだけでエリアルレイブを決めていくのではなく、相手と自分の位置関係を確認しつつ、目押しで決めていけるようにしていこう。



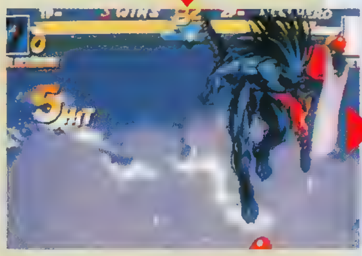
このぐらいで小P1発目。デカキャラには小Pを1発減らしたほうが良い。

エリアルレイブ 上級編

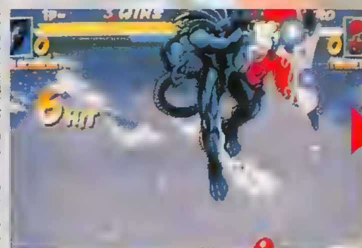
中級のエリアルレイブができるようになっていれば、技術的には何の問題もない。浮かせてから、ジャンプ小P×3→空中投げ→（ダウン状態へ）ジャンプ中K→立ち中P→ジャンプ中P。

画面中央ではこれがベストのエリアルレイブだ。

小P×3からの空中投げは中Pボタンで、チェーンにならないように一拍置いてから入力。ベストのタイミングで投げを決めればちゃんとヒット表示が繋がるが、はじめのうちは落ち着いて、落下を始めたところへ空中投げを決めよう。



目押しでペシペシペシの後、一拍おいて、今だ!

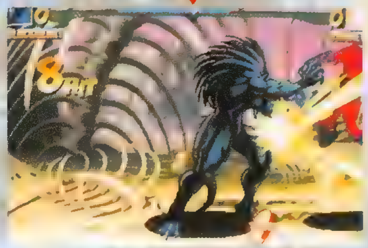


はい、連続技。つかまったらレバー前入れっぱなしにしておき、



空中投げ後はレバーを相手方向へ入れ、相手が地面に叩きつけられた瞬間にヒットするように、降り際にジャンプ中K、着地と同時に立ち中パンチで再度跳ね上げる。画面

落ちた瞬間に合わせて中キック、



で、浮いたところをさらに立ち中Pで跳ね上げ、



昇りビィーム!!一応これも連打じゃダメ。



投げだけに、受け身や移動起きで逃げられる可能性あり。

中央の場合、この後に当たるのはジャンプ中P1発が限界。
しかしこれだけでもゲージの半分近くを奪うことができる。

上級編・応用

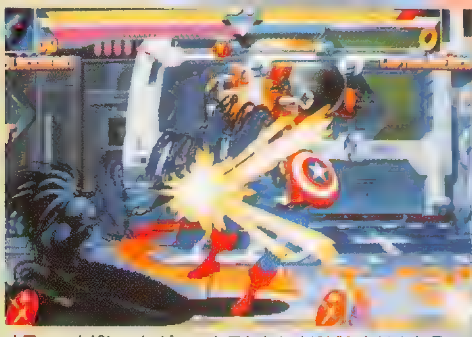
画面中央以外、具体的には2度目の立ち中Pで相手が画面はしに到達するような位置からなら、さらにもう一度、空中投げ＋追い打ちが可能。
順に並べてみると、
立ち中P→ジャンプ小P×3→空中投げ→ジャンプ中K→立ち中P→ジャンプ小P×2→空中投げ→ジャンプ中K→立ち中P→ジャンプ小P→中P→中K
となり、立ち中パンチからでも15ヒットになる。
もちろん立ち中パンチの後はすべて、レバー上でキャンセルスーパージャンプしてから決めるのだ。
空中投げを2度決めた後の吹っ飛ばしには空中投げはおろか小パンチによる浮かし直しもできない（永パ防止）ので素直に小P・中P・中Kの4段で安定しよう。
しかしこれはキャラ限定で、安定してはいるキャラは、C・アメリカ、アイアンマン、ハルク、マグニートー、ブラックハートの5キャラ。シュマゴラス、ジャガーノートには2度目の追い打ちが入らないが、威力的には問題がないので使っていこう。
問題なのは、スパイダーマン、サイロック、ウルバリンの軽量級トリオ。こいつらにはエリアルレイブに空中投げを組み込むこと自体が難しいうえに、追い打ちがかかりにくい。中級コンボで安定しておこう。

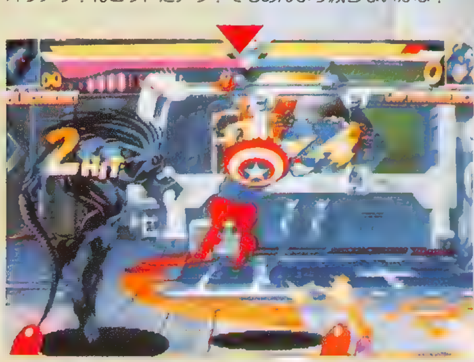


実はここからも難しい。最速で小P→中P→中Kとつなげよう。

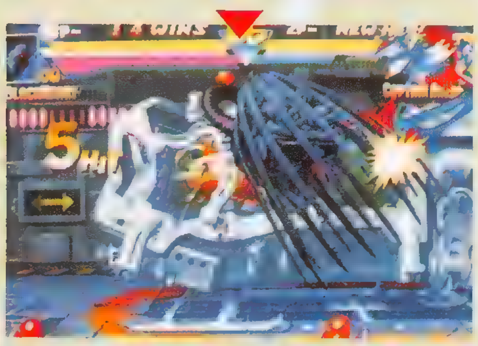
エリアルレイブ超上級

相手を真横に吹っ飛ばすしゃがみ中パンチ。レバー上でキャンセルスーパージャンプできるけど果たしてエリアルレイブを決めることができるのか!
「結論＝できるけどムズイ」
しゃがみ中パンチキャンセルスーパージャンプをした瞬間に空中ダッシュ、小P→中P→中Kの3段が決まる。
これを少しでも楽に入力する方法としては、スーパージャンプも空中ダッシュも、ボタン3つ同時押し入力で行うという手がある。
しゃがみ中パンチもレバーを⬇か⬆で出せば入れ直す必要がないのでさらに楽。これが当たったらキック3つでキャンセルスーパージャンプ、即パンチ3つで空中ダッシュし、素早く小P→中P→中Kとつなげる。すべて目押し一発入力、先行入力も、連打も通用しないので超ムズ。威力も大したことないので無視しても良いが、できたほうが対スパイダーマン、ウルバリン、サイロック戦が楽になることは確かだ。


オラァッ！18ヒットだァッ！でもあんまり減らないかな？



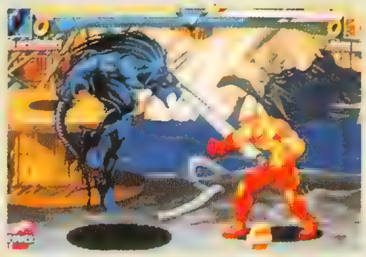
ヒットしたらK3つ同時押しでキャンセルスーパージャンプ。

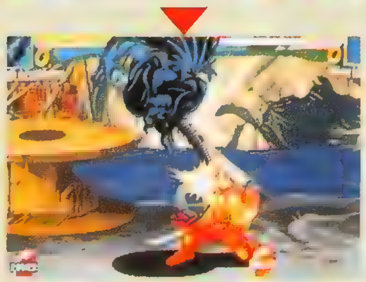


ここでP3つ。かなり難しいが体でタイミングを覚えよう。

応用の応用

勝手に振り向いてくれる空中ダッシュで撹乱したいのはやまやまだけど、何か技を出してからでは、空中ダッシュから技を出せない。
自然、逃げか、遠くから跳び込む手段としてしか使えない。
しかしそれは通常のジャンプから出した場合の話、スーパージャンプからのダッシュであれば、空中ダッシュの最中及び前後に、何度でも技を出すことができる。もちろん普通にスーパージャンプしてからではバレバレなので、超低空スーパージャンプダッシュというものの出番となる。
そう、前述したK3つ→P3つ入力法を使うのだ。
特にしゃがみ小Kにキャンセルをかけて使えば、ガード方向を上下左右に揺さぶることが可能だ。
ただ、技がヒットしなければキャンセルスーパージャンプは出せないし、中間距離からいきなり出すのは不可能に近い。
この場合は⬆➡⬆＋P3つと素早く入力しよう。くれぐれもアーマゲドンや、ダークサンダーにならないように注意。


超低速スーパージャンプダッシュ。音以外では普通のジャンプと判別不能。


正面から小キック。当然しゃがみガードは不可で、

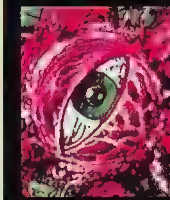

間髪いれず裏へ回り中キック。もちろんこのあとはエリアルレイブへ。

すべてはカオスディメンジョンのためでシュ！

シュマゴラス

対戦攻略

カオスサイダー：珈琲　ふりーく



シュマゴラスを使うならやっぱりカオスディメンジョンを決めたいよね。

選んで良かったシュマゴラス♡

シュマゴラスの狙いははっきりしている。カオスディメンジョンを使うためにゲージを溜め、カオスディメンジョンを決めるために相手に近づき、カオスディメンジョンを決め、エリアルレイブで追い打ちをかけるというものだ。

ここではそのストーリーにそってシュマゴラスを操ってみよう。プレイヤーの腕の見せどころはカオスディメンジョンからのエリアルレイブ、思案のしどころはゲージの溜め方、そして読みのポイントは相手への近付き方だ。

技性能を確認

カオスディメンジョンの強さのポイントを確認しておこう。

●変身モーションの出かかりが無敵。

●変身モーションはしゃがみガード不可。立ちガードすらされないこともある。

●変身後の触手はガード不可。

●変身後の触手は空中でも出せる。

●カオスディメンジョンそのもののダメージが大きい。

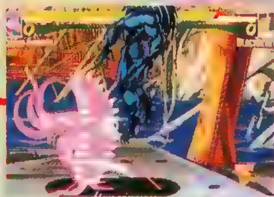
●変身モーションヒットからカオスディメンジョンそのものを連続、もしくは強力な連携でつなげることができる。

●カオスディメンジョン後追い打ちでエリアルレイブが入る。

以上のことをふまえてカオスディメンジョンの使い方を考えてみると、変身モーションをほぼ密着もしくは対空として使い、そこから連続でカオスディメンジョンを入れ、エリアルレイブで追い打ちをかけると良いことがわかる。

変身モーションからカオスディメンジョンを連続で入れるには、変身モーションがヒットしてふっとんだ相手を追っかけるようにジャンプしてつかめばよい。ただし少し離れてヒットした時は届かない場合があるので、そういう時は前ダッシュして相手の着地をつかみにいこう。ただしこの場合着地の無敵技などで返されてしまうことがある。相手がそれを狙ってきたら、ガードして硬直をつかむか、ふっとび中の相手にダッシュ小パンチを当てて着地のタイミングをくるわせて、さらにダッシュで近付いてつかむという手もある。同じ相手に何度も通用する手ではないけどね。

T－MEジェムを持っているなら変身モーションで石化させて、動けない相手をつかむこともできるぞ。T－MEジェムを使った通常技で石化させたなら、近づいて連続技狙いのカオスディメンジョンを入れると良い。



変身モーションをヒットさせると相手はふっとぶ。



それを追いかけるようにジャンプしてつかめば連続になる。



ちょっと遠いなと思ったらダッシュして、着地をつかむ。



変身後の触手もチェーンコンボにできるぞ。例えば立ち小Pから中Kでつかむとか。



カオスディメンジョンは空中ガードできる。ただしできない時も…。

カオスディメンジョンからの追い打ち

カオスディメンジョンで相手をつかんだら、そこからの追い打ちがシュマゴラスの晴れ舞台だ。

カオスディメンジョン後シュマゴラスが次元の穴!?から出てきたら、レバーはニュートラルにして空中で大パンチを出せば追い打ち開始だ。そうして着地するとシュマゴラスがポーズをとる。プレイヤーサービスですな！そこから立ち中キックが連続で入る。相手が浮く方向は逆方向なので、注意して自動のスーパージャンプをし中P→中K→中P→中Kなどのエリアルレイブを入れよう（詳しくは前号を参照）。

他のバリエーションとしては次元の穴からの落下中に、空中小ミスティックスマッシュを出せば追い打ちになるし、空中大パンチ→空中小ミスティックスマッシュや、地上ミスティックスマッシュなんてのもある。当たり方によっては、さらに追い打ちできる場合もあるけど今回はこれくらいということで。



カオスディメンジョンから！SHOW TIMEって感じ。



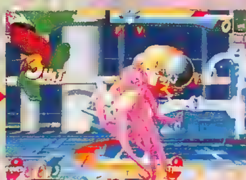
空中大Pを当てて…。中Pのほうがやさしいかも。



振り向きのポーズ。相手の裏側に着地したってことだね。



シュマゴラスのポーズに見とれずに立ち中Kで浮かせる。



相手は逆方向に浮くから注意して自動スーパージャンプ。



あとはお好きなように！



小ミスティックスマッシュでも追い打ちできるよ。

ゲージの溜め方

優雅に泳ぐ白鳥も水面下では必死に足をばたつかせているものである。シュマゴラスもカオスディメンジョンによる晴れ舞台に立つためには、ゲージを必死に溜めなくてはならない。

効率良くゲージを溜めるには、ミスティックステアを相手にヒットorガードさせるのが一番だ。マーヴルでは技をガードさせなくてもキャンセルをかけることができる。いわゆる空キャンセル可能というやつだ。だからしゃがみ中キックなどからタイミングを考えてミスティックステアを出していこう。ミスティックステアはある程度対空になるし、空中ガードされてもゲージは増えるしね。

エリアルチャンスを見逃すな!!

マグニートー

対戦攻略

担当：DS1



エリアルレイブに始まりエリアルレイブに終わる。マグニートーはエリアルがすべてだ!!

今まではエリアルレイブを中心としたコンボの紹介をしてきたが、今回はそのコンボをどのようにして使っていくかを説明しよう。

厳選されたコンボの数々

まずはマグニートーが実戦で使うコンボ3種類を解説する。

①しゃがみ大P→スーパージャンプ→小P→小K→中P→中K→E-Mディスラプター

マグニートーの基本中の基本であるコンボ（エリアルレイブ）がこれである。スパイダーマンには最後のE-Mディスラプターが入らないので、大Pか大Kに切り替える。

このコンボは、ハイパーグラビテーションやスーパージャンプからの跳び込み後に狙っていく。

②ジャンプ大P→ジャンプ大K・立ち中K→E-Mディスラプター

跳び込みを空中2段にした場合、背の小さいキャラにはしゃがみ大Pがつながらずエリアルレイブを狙えないので、立ち中Kキャンセルレーザーにする。一応①のエリアルレイブとほぼ同程度には減らせることができる。

ジャンプ小P→ジャンプ小K・ジャンプ中Pの空中3段にすれば反動も少なく、しゃがみ大Pにつなぎ①のエリアルレイブで9HITも可能だが…。なんとその9段は①のエリアル6段よりも減らないコンボになってしまう。

③しゃがみ大P・スーパージャンプ→小P→小K→中P→中P→中投げ→E-Mディスラプター

前回紹介した強力コンボ。強力コンボと言うだけあって、うまくすれば体力半分近く減るエリアルレイブになる。

ただし弱点もあり、キャラごとに浮き方が違うためコンボ自体の難度が高いこと、中投げの時に受け身をとられること、サイロックにはコンボ後の投げが非常に入りにくいなど、制約が多い。



最後のE-Mディスラプターが密かに重要。



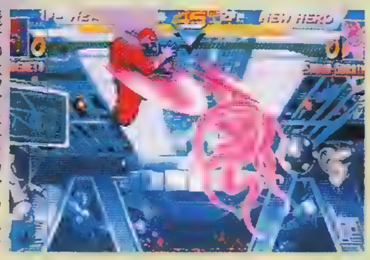
HIT数優先のコンボ。爽快感はあるのだが…。



コンボになっても投げ抜けはできる。

中投げの後にレーザーを撃たず先に着地して、ダウンした相手にダッシュしゃがみ小P→しゃがみ大Pで再びエリアルレイブに持っていくこともできる（もちろん相手が前転起き上がりした場合は入らない）。

書き忘れてしまったが、コンボに使うE-Mディスラプターはすべて大にすること。ハイパーグラビテーションは、出の早さや硬直が小・中・大で変化しないので、必ず大で出すようにしよう。



飛行中はマグネティックブラストで追い払う。

マグニートーの特殊能力

マグニートーのアビリティである飛行能力。今の今までこの能力に触れなかったのは、使い所の難しさに原因があるといっていい。

飛行中はすべての攻撃をガードできなくなるため、普段空中に脱出する場合はスーパージャンプで代用できてしまう。

現時点で飛行を使う場面は、対シュマゴラス戦でカオスディメンジョンから逃れる時や、同キャラ戦でスペースのジェムを使われた時ぐらいだろうか。何にせよ多用は避けたほうが無難だ。



マグニートーの投げの追い打ちは、しゃがみ小パンチから。

スペースのジェムについて

スペースのジェムでフォースフィールドを張る時間は、ゲーム上の時間で約10秒。この間に攻撃を受けると（敵の攻撃がバリアに触れると）、そのたびに時間は短縮されていく。

スペースのジェムを使っている時は、相手も警戒してスーパージャンプなどで逃げ回ることがほとんどだろう。ここは深追いせずに、着地を待って投げを狙っていくべきだ。スペースのジェムを使ったのならば、1回ないし2回は投げを決めたい。相手に無キズで逃げられると後々の展開まで響いてくるぞ。



無理矢理ダッシュで近づき、とにかく投げる。



オマケ、シュマゴラスのカオスディメンジョンは防げず。

今回もとばしていこう

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

今回もシステム関連に重点をおいてみた。
キャラ別もフォローしているので使用キャラが載ってた人はラッキーだね。

あなたは狙われている
密着スタートの攻防

密着を好むキャラを使っていると、
開幕が勝負の分かれ目だったりするんだけど。
担当：CAFE

2択が厳しく1発が大きい斬紅郎無双剣だが、スタート前に移動できるというシステムにより、その脅威はいや増すのである。

ここでは非常に切実な問題となっているスタート時の攻防について考えてみよう。

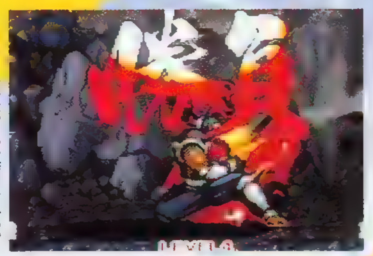
斬紅郎無双剣に通常投げはない。代わりに防御崩しがあるが技がでるのが遅く、相手がガードしようとしていると読まない限りなかなか決まるものではない。密着で相手がぼおっとガードしてくれているとは考えにくいので、開幕防御崩しはかなり筋の悪い攻めである。防御崩しが入ればほぼ勝ちが決まるリムルルなどですら、しゃがみガードみえみえの場合でない限り狙うべきではない。

一方コマンド投げの場合はこれまでと同じ感覚で使用可能だ。だから密着スタートでコマンド投げをすると、技を出されていても出かかりを投げることができる。そのため開幕コマンド投げは効果的な攻めといえるが、もちろん万能ではなく、相手にジャンプやダッシュ、A+Bなどをされるとすかってしまう。逆にいえばコマンド投げを持っている相手と対戦する時のスタート直後の行動は、それらの行動がセオリーとなるわけだ。

開幕時の恐怖はコマンド投げだけではない。天草のしゃがみDに代表される、出が速く強力な連続技につながる系の技は、入れば爆発的なダメージを与えるので非常に有効な攻撃である。ガードしていれば良いのだが、2択が厳しく密着時にガードというのは大きな危険をともなう。安全を求めるならガードより、ジャンプという選択が良いだろう。もちろんダッシュやA+Bでも逃げることはできるぞ。A+Bの回り込みなどはすぐに反撃のチャンスがまわってくるので攻防の一手となり得る。

●まとめ

開幕のコマンド投げ、立ちしゃがみの2択攻撃は非常に強力だが、ジャンプやA+B、バックダッシュで逃げることができる。回り込みは攻めの意味もある。



スタート直後でも投げは入る。



天草のしゃがみDをスタートでくらってしまうと目も当てられない。



回り込まれても危険だね。



原則として何がきてもジャンプやA+B、バックダッシュで逃げられるのだ。

最初の選択をふまえた上で

最初の選択では、強力な攻めとそれからの脱出方法を扱った。これで目の前の脅威からは脱出できるだろうが密着スタートの攻防はこれで終わりではない。というより最初の選択は概念として覚えておくべきことで、ここからが実戦的な密着スタートの攻防となる。

まず攻めるほうは、その場で2択攻撃やコマンド投げをしても、逃げられてしまうのがオチなので、相手の行動を予測して攻める必要がある。相手の行動別に攻撃の手段を挙げてみよう。

●相手がバックジャンプ

前ダッシュして追っかけ、空中ガード不可の対空技で落とすのが基本。下手に追っかけて前ジャンプから攻撃しても空中ガードから反撃されてしまうだろう。空中ガードしつつ追っかけて、相手に攻撃させるという手もあるが。



バックジャンプには前ダッシュ、ちょっと勇気がいるけど。

●相手が垂直ジャンプ

その場で空中ガード不可の対空技で落とす。空中投げを持っているキャラは追っかけ垂直ジャンプから空中投げを狙っていくのも良いだろう。



垂直ジャンプにはその場で対応。

●相手が前ジャンプ

相手は頭上を跳び越していくので、ジャンプをくぐった時と同じような状態になる。基本的には空中ガードできない対空技で落とすが、相手が空中で技を出しているようだったら着地でガードされないので、裏から連続技でもよい。



前ジャンプは裏から狙え。

●相手がバックダッシュ

前ダッシュで追っかけて攻撃する。もしくはスピードが速めの突進技で追っかける。

●相手が回り込み

回り込みから狙ってくる技は当て身でとりやすい技が多いので狙うと面白い。失敗しても振り返っているので、深刻な状況にはなりにくい。ただしタイミングによってはカウンターダメージをうけてしまうが。



当て身がきまると気持ちいい。

猫だまし的な手としては、こちらもA＋Bを出せば相手は回り込みにならず避けになる。こちらも避けになっているのでお互いが同じように動けるようになったところで攻めてみる。時間差で開幕の攻防をするわけだ。もちろん狙ってやった側に心の準備ができているので有利だろう。



同時A＋Bはお互い避けになってしまう。



骸羅なら打撃を待ってガードリバーサルがよい。

●相手が避け

避けの戻りを攻撃すると良い。回り込みや避けについては別ページで紹介しているのでそのページをチェックしておいてほしい。



避けは戻りを2択攻撃やコマンド投げしよう。起き上がりの攻めと考えればよい。

ここからは最初の選択とだぶるが、ここでもおさえておこう。

●相手がしゃがみガード

コマンド投げ、しゃがみガード不可攻撃。防御崩しといったところが狙える。回り込みも効果的だ。

●相手が立ちガード

コマンド投げ、立ちガード不可攻撃といったところが狙える。防御崩しは後ろに下がられて危険である。回り込みはもちろんOKだ。

[illegible]

というわけでスタート直後の行動はそれぞれに弱点がありどれも読まれると危険である。しかし危険の度合いは全く異なり、最もリスクの大きい選択と思われるものは防御崩しであり、最もリスクが少ないと思われるものは回り込みである。回り込みは読んでいてもなかなか効果的な反撃を与えることが難しい。閑丸などはタイミングよくジャンプして昇りで攻撃することも可能だが、ヒットしてもガードされても反撃されることに変わりはない。

最後に難しいが回り込みに対する究極の対策として、相手が回り込んできたら振り向いて待ち、相手が回り込みを終えた瞬間にこちらが回り込みを狙ってみてはいかが。



この瞬間に回り込めば理論上OK。

起き上がりの攻防

起き上がりの攻防はスタート時の攻防と酷似している。違うところとしては、回転起き上がりがある点で防御側が有利、ただし先に動けるという点では攻撃側有利だ。コマンド投げを持っているキャラの通常技をジャンプでかわすようにすればまずたすかる。起き上がりA＋Bも可能なので、狙ってみてもよいだろう。



ジャンプで脱出。



起き上がり避けもあり。



闘いのバリエーションを増やそう!
踏み込み通常技

強力な連続技に目を奪われがちだけど、そんな風潮にささやかな抵抗を…。

担当：CAFE

踏み込みのすすめ

1発が非常に大きい斬紅郎無双剣では、小さなミスが命とりになりやすい。そのため真侍の頃より踏み込みの使用率はさがっているような気がする。しかし斬紅郎ではダッシュ大斬りがガード不能になっていたり、しゃがみガード不可のものがあったりと、ダッシュ技自体の性能は上がっているのだ。

ここではダッシュ技の性能とダッシュキャンセルについて扱ってみる。ダッシュをつかいこなして、闘いのバリエーションを増やそう。

踏み込みからできること

踏み込みをキャンセルできる操作は、ジャンプ、防御崩し、多くの必殺技、A、B、C、Dのそれぞれの踏み込み専用攻撃である。どれもダッシュ中だからといって特別な操作をする必要はなく、ジャンプは前、垂直、後ろすべてOKで、防御崩しは元祖サムスピの投げのようにガード方向に引っぱらなくてもダッシュからのレバー入れっぱなしで良い。必殺技も普通にコマンドを入力すれば良いが、ダッシュをジャンプでくぐられた時など、相手が後ろにいる時は注意が必要だ。相手方向が正面ではなく、ダッシュの進行方向を正面として必殺技コマンド入力をしなくてはならない。そうすると必殺技がダッシュの進行方向に出てしまいそうな気がするだろうがその点は大丈夫。セルフディレクションという機能が働いてちゃんと相手の方向に出てくれるぞ。これは元祖サムスピ以来ずっとそうだけどね。



こういう時でもコマンド入力は進行方向を正面と考える。



するとセルフディレクションが働いてこの通り。

さて問題はA、B、C、Dの攻撃である。操作はダッシュ中にボタンを押すだけだが、そこで出る技は普通の通常技ではなく、ダッシュ専用攻撃がでる。見なれないものもあるので、ここでチェックしておこう。

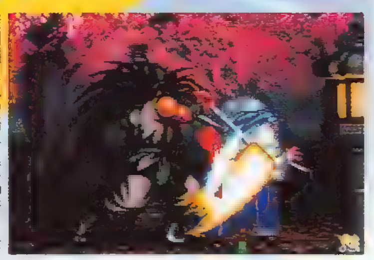
ダッシュ専用攻撃

ダッシュ専用攻撃（必殺技は除く）で特筆すべきはCボタンによる攻撃である。ダッシュCすなわちダッシュ大斬りは全キャラのものがガード不能技となっている。ガード不能とはいっても出が遅いものがほとんどなので、出されまくって困るということはないはずだ。相手の起き上がりに使ったり、プレッシャーをかけておいてガードをさそって使ったりするという使い方になる。一応ガード不能といっても、覇王丸のもののように空中ガードできるやつもある。とはいっても、空中ガードできるからって対空として使われることはまずないので、気にしなくてもよいが。ダッシュ大斬りの使い方は基本的に全キャラ共通なので、写真で紹介しておこう。

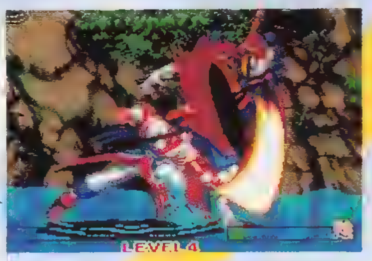
ダッシュ小斬りは全キャラを通して見てみると、ヒット後の硬直が相手より短く、先に動けるものが多い。一部キャラにはしゃがみガード不可のものもある。

ダッシュ中斬りはキャラの違いが最も出やすい技だ。キャンセル必殺技が連続技になるものもあり注目しておこう。

ダッシュ蹴りは、やはり立ちガード不可でダウン効果があるものが多い。



羅刹覇王丸の踏み込み中斬りをくらうと死が待っている。



踏み込み中斬りから気絶させられてしまうぞ。



骸羅の踏み込みに対してしゃがみガードしないほうが良い。



幻十郎に踏み込んでこられたら、空中に逃げるのが安全。

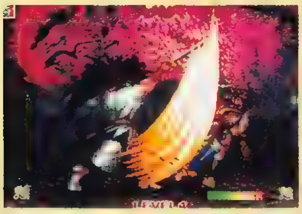


ガルフォードの踏み込み蹴りは裏回りできるのがポイント。

覇王丸

ダッシュ小斬りは出が早いのがメリットだが、ダッシュした危険を考えると使っていくのはつらい。ダッシュ中斬りはキャンセルがかかり、旋風波を使えば強力な連続技になる。ダッシュ蹴りは立ちガード不可でダウン効果があるが、ガードされた時の隙は大きい。

覇王丸は攻撃の1発目としてダッシュ通常技を使うのは難しいが、旋風波からのダッシュ中斬りは強力無比である。



覇王丸。珍しくダウン効果のないダッシュ大斬り。

ナコルル

ダッシュ小斬りは遠距離立ち小斬りのリーチが長いバージョン、ぐらいに思っておくとよい。ダッシュ中斬りは遠立ち大斬りのダッシュ版と思えば良い。中レラなどでキャンセルをかけて連続技も狙えるぞ。ダッシュ蹴りは立ちガード不可でお手軽アンヌムツベとでも思っておこう。

ナコルルのダッシュ通常技はどれも強力なものだが、中でも中斬りは単体のダメージ、キャンセル中レラによる付加ダメージが強力で狙っていって損はないぞ。



ナコルル。キラキラ光るからばれやすいぞ。

リムルル

ダッシュ小斬りは遠距離立ち小斬りと似た感覚で使うことができる。ダッシュ中斬りは単体のダメージが大きく、キャンセルをかけることも可

能だ。羅刹の↙ABのルプシトゥムは連続になるぞ。ダッシュ蹴りは立ちガード不可であるが、スキがそこそこあるのでリスクもある。
　リムルルのダッシュ攻撃はナコルルのそれと似ているが、モーションが長い。ダッシュ小斬りは出が遅く、ダッシュ蹴りの硬直も長い。ナコルルと同じ感覚で使うには苦しいのだ。


リムルル。使い勝手はいいぞ。ちなみにキャンセル可能な部分があるけど、意味極少。

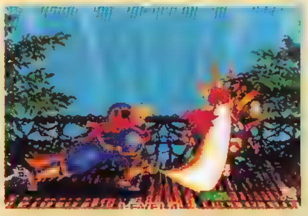
半蔵

　ダッシュ小斬りは出がそこそこ早いが戻りは遅めなのでリスクのほうが大きい。ダッシュ中斬りは立ちガード不可でダウンも狙えるが、ガードされると危険なのでバクチ性は高い。ダッシュ蹴りも立ちガードに不可でダウン効果のある技だが、ガードされた時の隙は少なく使いやすい。
　半蔵のダッシュ通常技はガルフォードのそれと似ているが、性能は少し違う。ダッシュ小斬りの硬直が長く、ダッシュ中斬りの出が早く、ダッシュ蹴りはガードされても裏にまわれない。とはいっても基本的にはどちらもダッシュ蹴りが主戦力となりそうだ。もちろんダッシュモズを忘れちゃいけないのは書くまでもないか。


半蔵。普通忍者が走ってきたら技出すか逃げるかだ。

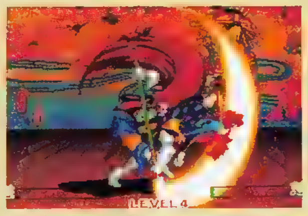
ガルフォード

　ダッシュ小斬りは出が早く、先のほうをガードさせると反撃は受けにくい。ダッシュ中斬りは立ちガード不可でダウン効果がありお手軽だが、ガードされると危険は大きい。ダッシュ蹴りも立ちガード不可でダウン効果があるが、近間でガードされた時に裏にまわることができる。そこからストライクヘッズなどを狙うと相手がかなり出の早い技を出さない限り投げられるのだ。例によってコマンド入力はダッシュ進行方向なので注意しよう。


ガルフォード。忍者の踏み込みは怖いけれど、一瞬気を取られることもある。

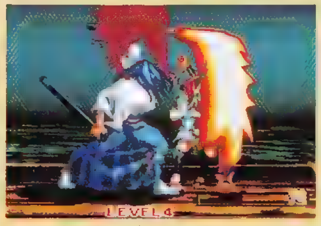
狂死郎

　ダッシュ小斬りはガードされると反撃が怖い。ダッシュ中斬りはダッシュ小斬りが2発出るような技だが、これもかなりのリスクを負う。ダッシュ蹴りは立ちガード不可でダウン効果を持っている。
　素手状態の時などに、ダッシュ蹴りを利用していくと良いだろう。


狂死郎。立ち小斬りで固めてから使ったりするとグッド。

右京

　ダッシュ小斬りはリーチが長く、出も早めだが背の低いキャラにしゃがまれると当たらない点に注意。ダッシュ中斬りもリーチの長さと、出の早さが魅力でダウン効果もある。ダッシュ蹴りは立ちガード不可でダウン効果もあるがガードされた時は危険である。
　ダッシュ中斬りの出の早さはすばらしいので、混戦でバクチ的に使っていくと面白い。


右京。虚をつけば狙えるが…。

幻十郎

　ダッシュ小斬りはしゃがみガード不可技で、ダッシュ中斬りは立ちガード不可技だ。ダッシュ中斬りは2段技で、ダウン効果もある。ダッシュ蹴りもダウン効果は持っているが立ちガード不可ではない。
　幻十郎はダッシュ通常技だけでも2択攻撃をかけることができるので、狙っていくしかないぞ。


幻十郎。リーチがそこそこあって使いやすい。

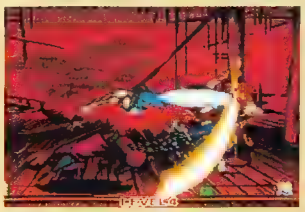
閑丸

　踏み込み小斬りは出が早めだがリーチが短いのが欠点。踏み込み中斬りはキャンセルをかけることができる。踏み込み蹴りはガードされてもキャンセルがかかる。
　ダッシュ中斬りは単体でもそこそこダメージがあり、近間ならキャンセル狂落斬などが連続技になる。遠間でもキャンセル中霧雨刃などで削りを狙えるぞ。踏み込み蹴りはガードされてもキャンセルがかかる点を利用すれば反撃しようとした相手にヒットさせることができるのだ。


閑丸。モーションがとろいが、攻撃時間の長さは魅力。

破沙羅

　ダッシュ通常技の重要度が最も低いキャラの一人だろう。しかし技自体の動きは面白いものが多く、大道芸的に狙ってみるのは良いだろう。
　ダッシュ小斬りは2回判定が出る技。突きのあとの鎖にも攻撃判定があるぞ。しかもその鎖にはキャンセルがかかるのだ。ダッシュ中斬りはダウン技で、出もそこそこ早めなので混戦でいきなり出せば当たってくれるかも。ダッシュ蹴りは当たっても反撃を受けるので使いづらい。


破沙羅。他キャラの踏み込み大斬り並みには使えるぞ。

骸羅

　踏み込み小斬り、中斬り、蹴りのすべてがしゃがみガード不可である。踏み込み小斬りはヒットさせても相手がダウンせず自分の方が先に動けるので、↓Dからの円心殺・地などの攻めにつなげやすい。踏み込み中斬りは相手をダウンさせることができる。ダッシュ蹴りは少々出が遅いが、ヒットすれば↓Dからの円心殺・地が連続技になる。


骸羅。骸羅に寄ってこられたらとりあえず逃げるぞ。

天草

　ダッシュ小斬りは出が早めでヒットすれば先に動けるというメリットを持つ。ダッシュ中斬りはリーチが長く、これもヒット後先に動けるのでたまに狙っていくとよいかも。ダッシュ蹴りは立ちガード不可でダウン効果を持つが、ガードされたらかなり危険だ。
　やはりダッシュするぐらいなら逢魔刻か？


天草。なかなか当てにくい。やっぱ止まって↓Dか。とほほ。

　踏み込みからのダイレクトな行動は以上である。B+C攻撃やA+B避けor回り込み、当て身といったところはダッシュからの停止硬直を待たなくてはならない。ただし先行入力は可能なので、ダッシュ停止硬直から動けるようになった瞬間当て身コマンド←↙↓↙→が完成すれば当て身は出る。ちなみに当て身は←↙↓↙でも出るので↙で止めてもよい。
　これらのことに注意して、ダッシュからの行動を自信を持って行い、ギリギリの見切りで闘いを楽しもう。

写真はすべて踏み込み大斬りです。

実は重要

空中ガードについて

最適なガード方法である空中ガードについて語る。
担当：MVP

サムライの世界では、この空中ガードが重要な役目を持っている。なぜ重要なのかは読めばわかるであろう。

空中ガードの利点

空中ガードの有利な点を見ると、

①空中攻撃はすべて防げる
②相手の技をガードした後、自分の技が出せる

という2つの点が挙げられる。①についてはジャンプ攻撃はもちろん空中から出る必殺技もガードできる点も見逃せない。ただ、弧月斬などの地上から空中に出る必殺技はガードできないことに注意しよう。

②が重要なことであり、これができるから空中ガードがすごくよいガード方法なのである。



空中ガード後に、


「ザクッ」と反撃!!

空中戦を制す

②ができることにより、自分がジャンプしていった時に相手の昇りジャンプ○○という対空方法で返されることはない。

相手の技をガードしてからこちらが技を出せば、うまくすればダメージを与えることもできるのである。

これを知っていれば、ばんばん跳び込んでいけばいいじゃないかと思われるが…。

空中ガードの弱点

先ほど空中ガードがいかに優れているかを述べたが、今度はそれに対処するやり方を説明しよう。

相手が空中ガードをしていると仮定して、その対処法は

①空中投げ
②地上対空技

の2つである。

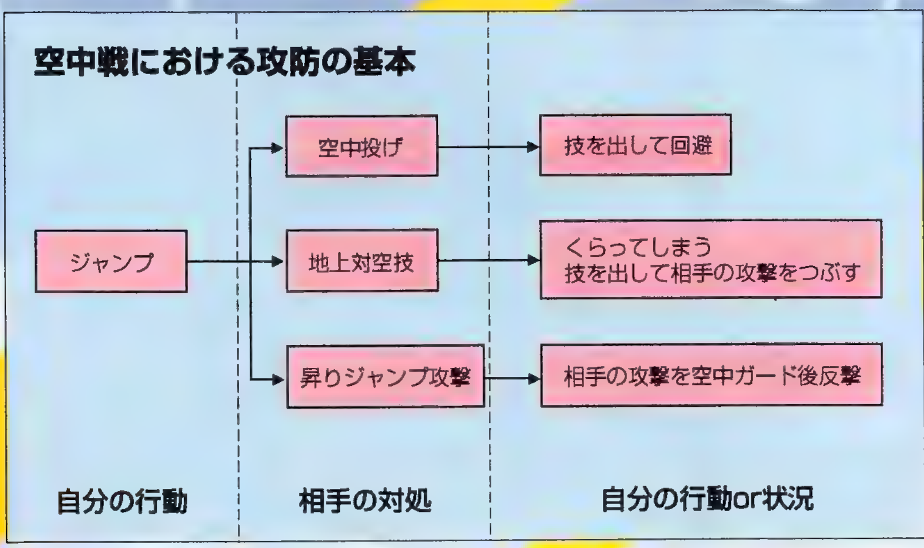
①の空中投げは全キャラ持っているわけではないが、狙っていくしかない。

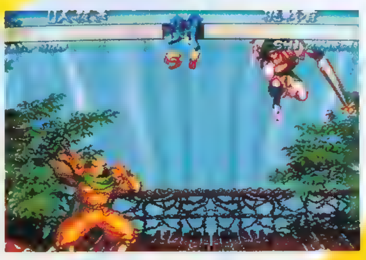
②は地上で出す技であり、通常技・必殺技どちらでも良い。ただし空中ガード可能な技が結構あるので注意しよう。

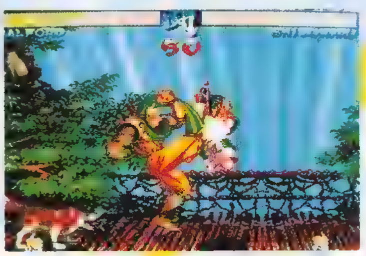
[illegible]

地上戦では、立ちガードとしゃがみガードがあり、どちらもそれぞれ下段技と中段攻撃をくらってしまう。

要するに地上戦では常にガードをする側が2択をかけられているのであるが、ここで




迎撃しようと思っても、


ガードされてしまうものもある。



飛び道具は空中ガードをすれば、



その後の2択攻撃を防げる。





空中ガードには空中投げを狙うのもよい。

空中ガードを使えばどちらも防げるのである。

このことが非常に重要で、相手の飛び道具などがきたらとりあえず空中ガードをしてみるとよい。この後相手が近づいてきて攻撃をしようとするのなら、空中ガードのあとに技を出せばほとんどの場合相手を止めることができ、その後攻め立てることができるのである。

この地上戦で使う空中ガードは主に飛び道具に対する方法で、それ以外で空中ガードをする必要はそれほどないだろう。なぜかといえば、空中ガードはたいてい地上で出る通常技には負けてしまうからである。

最後に、空中戦における基本を図にしてみた。従来の格闘ゲームの選択肢に比べ、昇りジャンプ攻撃での攻防がより熱くなっている点に注目したい!!

役に立つおまけ

空中ガードの後の攻防は知っていれば役に立つものなので、次にキャラ別にどのような技を出したらよいのかを表にした。

これには2種類ずつ技を載せているが、使い道が違うので状況に応じて使い分けてほしい。

●横方向

これは自分がジャンプした後に相手が昇りジャンプ攻撃をしてきて、それをガードした時、もしくは、地上戦で相手の飛び道具などをガードした場合のことを指しており、主に横方向にリーチが長い技をピックアップしてみた。

●下方向

これは相手よりも自分が遅くジャンプして相手の技をガードした場合に出すとよい技である。

要するにガード後に相手がどういう方向にいってしまうか、ということがわかればおのずと技は決まってくる。

体の当たり判定の大きいやつには別にどの技を出しても当たる確率は高いが、ここでは理想的な技を挙げている。

表：何を出しゃいいのかのぅ

キャラ名	横方向	下方向	キャラ名	横方向	下方向
緋雨閑丸	小斬り	大斬り	ナコルル	中斬り	蹴り
リムルル	中斬り	蹴り	服部半蔵	中斬り	蹴り
首斬り破沙羅	大斬り	大斬り	ガルフォード	中斬り	蹴り
天草四郎時貞	大斬り	中斬り	千両狂死郎	蹴り	大斬り
花諷院骸羅	中斬り	大斬り	橘右京	大斬り	中斬り
覇王丸	中斬り	大斬り	牙神幻十郎	蹴り	大斬り

避けて避けて…

避けと待ちの微妙な関係

ただ避ければいいってもんじゃない。
いつ、どのようにして避けるのか？これが重要だ。

担当：J★笹

[illegible]

まずは、避けについて、知っておかなければならないことがある。

●AB～ABは連続にならない

まずはこれ。ABは、連打しても、必ずスキが生じる。

これは、ABのあとに、ABを出せない時間が存在するのであり、AB連打で無敵ーとはいかないのである。

でも、そのスキとは、ABができないスキであり、他の行動は可能である。

ここが実は重要で、攻撃、ガードはできるのである。

つまり、AB～攻撃や、AB～ガード～ABというように、ABからのバリエーションは豊富だ。はっきり言ってリスクが少ないのである。

●AB中は投げられない

ここでいう"投げ"とは、C投げ、コマンド投げを含めたすべての投げである。

つまり、このABは、文字どおりの完全無敵。穴がない。投げられそうなときの"投げ回避"としての利用価値は、逃げジャンプ同様に高い。下手するとこちらのほうがリスクが少ないかも。



コマンド投げもスカります。これだ！

●レバー後ろAB

相手との距離が近くてABを出すと、強制的に回り込んでしまうが、一応レバーを後ろ方向に入れながらABを出せば、ちゃんと避けになる。最も基本的なところだ。

●しゃがみながら避けられる

避けながら"待つ"ときには、レバーを下ガード方向に入れながら避ければ、**しゃがみながらにして避けることができるのである。**

相手は、避けてる奴が立ちガードしてるかしゃがみガードしてるかわからないので、戦法としても十分に通用するぞ。



しゃがみながらにして…、



避けられる！これだ。

●着地AB・起き上がりAB

ジャンプからの着地モーションを、ABでキャンセルできるか？というのは、結論ダメである。

着地キャンセルジャンプや、着地BCなどはできるのだが、ABはダメなのである。ひとつ勉強になったね。



着地ABはムリです。できません。

もうひとつの、起き上がりAB。これは、起き上がりにABを出して、無敵～無敵になれるか？というところ。

これも結論から言うと、こちらは**「可能」**である。

しかし、今のところは理論上可能だろうとされているだけで、実戦に投入していくとはムリっぽい。一応知っていてソンはないだろう。

●回り込みABについて

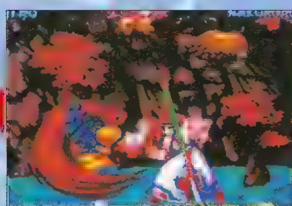
ABによる回り込み。これのちょっとヘンな所を紹介しよう。

自分が武器を落としてしまって、相手がその上に居座ってしまっているとする。

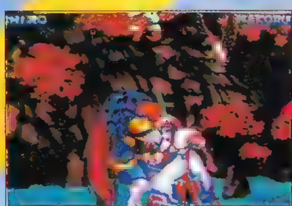
このとき、自分が回り込みで回り込んで、ボタンを押すと、**強制的に回り込み最中に武器をひろってしまうのだ!!**

武器拾いは、大きなスキになるので、こんな風になってしまってはスキのかたまりだ。

知っておいて、相手が武器の上にいるときは回り込まないようにするしかない。



回り込もうとして…、



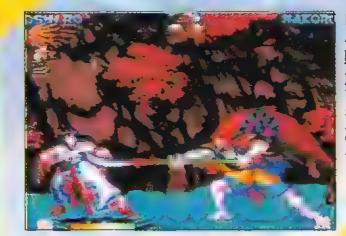
ボタンを押すと、武器を拾ってしまう！

[illegible]とは？

さきほど、避け～避けを連続では出せないが、そのスキ中に**ガードはできる**と書いた。

すなわち、相手の攻撃をとことん待って、相手が動きを見せたらすかさず待つ、それが"避け待ち法"なのである。

この戦法は、中、遠距離戦で明らかに不利な闘いを強いられるキャラ（バサラなど）が、中、遠距離戦で相手が出してくる、いきなりの大技（アンヌムツベや大斬りなど）に、最も安全に対処するために用いる戦法でもある。



このくらいの間合いで神経を避けに集中。

[illegible]

相手がジャンプして来たら、避けてからコマンド投げやジャンプで逃げるなど。

相手が遠くから技を出せば、当然避けてから反撃。

相手が歩いて来たら、いきなりの大技を避けて警戒しながらも（ここらへんがムズカしい）、相手の技の出かかりなどをツブしていったり、小足などで牽制したりして、とりあえずプレッシャーを与えて近づかせない。

バックダッシュなども使って、なるべく中、遠距離中心で闘うのが方針。

[illegible]

とにかく、1発はずすとデカイので、なるべく小技で近付きたい。

ダッシュ攻撃やアンヌムツベなどは、あっさりかわされて手痛い反撃が来ることだろう。

はっきり言ってくずすのはムズかしいが、一応相手が1回避けたあとの避けられない瞬間を狙って、中段or下段の2択攻撃をせまるのが、狙いになる。

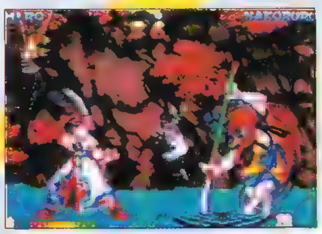
あとは、フェイントとしてこちらも避けたりしながら、大斬りなどでバクチを仕掛けるのも、方法。

[illegible]

羅刹ガルフォード、ナコルル、狂死郎などの中斬りに困ってる人も多いだろう。

でも、中間距離の突き合いなら、こちらがカンと当てたあと、サッとかわせば、結構引っかかってくれる（場合もある）ぞ。

でも、これをそのガルやナコにやられると、そりゃもう具合悪い。どちらも手が出せないって感じだ。



突き合いでの避けが使いこなせれば強い。

[illegible]

対幻十郎や、対半蔵には、この避け待ちはあまり効かない。三連殺、爆炎龍が避けにくいためだ。

これらのキャラでプレイするか、さきほどの狙いどおりに実践するのが、今のところの対策か？

一直線に攻めても勝てないのが避け待ち基本コンセプト。



突進だけじゃないよ
シクルウwithナコルル

相手のミス待ちといった感の修羅に対し、移動し、揺さぶり、攻めたてなくては勝てない羅刹。育てる感があって楽しいぞ。
担当：ギィ

羅刹ナコに関してこんなことを言った人がいる。「狼乗るのは武器飛ばし技のときだけだよ」。断じてそんなことはない。はっきりいって、連続技の入れやすさを除き、修羅ナコが羅刹に勝っているところはないといえるほど、羅刹ナコ、ひいてはシクルゥが強く、使いがいのある奴なのだ。



メルシキテの前後以外、投げられないのも強み。前後ダッシュの性能も段違い。

ママハハに捕まるのに比べると格段に使いやすいとはいえ、やはり乗り際を狙われると苦しい。比較的安全かつ効果的に乗る方法として、

1．転ばせてから
2．キャンセルをかけて
3．イキナリまたがる

1は乗り終えた瞬間に、目の前で相手が起き上がるため、即座に2択に持ち込めるのが強みだが、出の早い技を出されると負けてしまう。

2は確かに安全確実ではあるが、キャンセルがかかるような中アンヌがほぼ確実に間に合う。唯一、レバー前キックキャンセルレラ　オチキリをわざとくらって逃れるような相手に効果的。

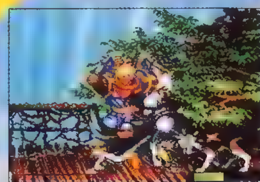
3は基本的に、モーションで相手の下段がかわせればラッキーといった感覚で使う。リーチの短い下段を遠間で使うような人間はまずいないので、近ければ近いほど効果的といえる。いきなりダッシュやジャンプで近づいてから、B＋Cやレバー前キックを当てた後などが確率高し。

ちなみに、ナコが画面端にいるときは小ジャンプするのみで狼に乗ることはできない。

さて狼に乗ってからの行動だが、近距離なら狼乗り攻撃キャンセルメル　シキテか、とりあえずジャンプがおすすめ。

狼乗り攻撃（以下狼斬り）は実はすべて同じ攻撃力で、ガードされてもキャンセルがかかる。立ちの横狼斬りが最もリーチが長いが、しゃがまれると当たらない。縦狼斬りと使い分けていこう。

この後はすべてメルシキテにしてOK。まず途中で反撃されることはない。しかし、ヒットかガードかで分離方向、タイミングは変化させていくべし。



重なった瞬間に逆方向＋Cでちょうど良い。目で見てできるようにしておこう。

分離せずに、裏からさらに狼斬りという手も、分離攻撃よりも狼斬りのほうが高威力なため、効果的な手だ。ただし、しゃがみの狼斬りはすべて威力0（！）なので注意。

カント　シキテは、「何となく単調だな」って思ったら使う程度で十分。こっちは分離の入力タイミングが多少シビアなので、決め打ちでもOK。必ず斜め下にしておこう。

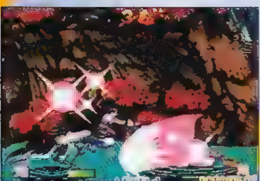
ジャンプについては後述。

中～遠距離で乗った場合は、

●不意討ち（B＋C）
●（ダッシュ）メルシキテ
●ダッシュ昇りイメル　シキテ
●（ダッシュ）ジャンプ

狼に乗った状態での不意討ちは、ジャンプが高く、技がスカりやすい。ギリギリ届くような場所から出していこう。

この場合のメルシキテは接近手段。実はこの技、少しだけ浮いていて、リムルルのコンル　メム、天草の降魔招来破、大半の足払いをスカすことができる。分離すればさらに多くの下段をかわし、なおかつ遠くへ攻撃することができる。



こんなことや、



こんなことも可能。反応でやるのが理想。

イメル　シキテは地上で➡⬇⬊➡⬈と入力しても出せる。

これはダッシュ狼斬りを除き、唯一ダッシュを止めずに出せる技であるうえ、しゃがみガード不可。近距離ではキャンセルで出せるカント　シキテがあるので出番なし。効果的に組みいれていこう。

さて、最後のジャンプだが

これはジャンプ中の狼からさらにもう一度ジャンプできることから生まれる選択。

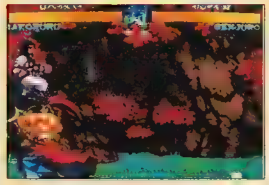
ジャンプ方向だけでも3×3方向で9種類。しかもタイミング、間合いでまさに無限の組み合わせがある。

このとき相手がジャンプで落としにくるようなら、イメル　シキテで迎撃してやろう。

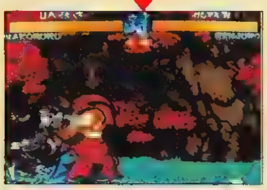
このなかで効果的と思えるものをいくつか、連続写真で紹介しよう。

おそらく一番使えるのは前ジャンプで跳び越した後、後ジャンプで再びもどるもの。

☆垂直→垂直



着地点に技を重ねにきたところをできるだけ低空で、⬆＋Dでかわし、



大斬りでおちる。画面端でやればくぐられず、三角跳びで逃げられるので、より効果的。

☆前方→後方



密着から跳んだ場合はこの辺りで⬊＋D。軌道の変化を把握しておこう。

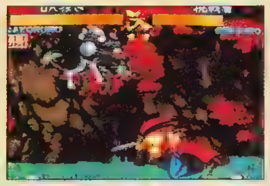


ちょうど真上に落ちてくるようなかんじなら、連続技につなげやすい。



前ジャンプで跳び越し、⬊＋D。遠くから跳んだ場合はこのぐらい低空から。

☆後方→垂直



バックジャンプをダッシュで追いかけてきたら引きつけて⬆＋D。



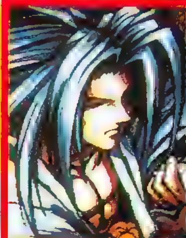
大斬りか、⬇＋Dで迎撃。垂直→垂直の応用だ。

これだと相手が技を出していなくとも背後から大斬りを当てることができ、そこから中斬り↓中レラ（アンヌ）ムツベの3段が入る。さすがに気絶はしないが、羅刹だからこそ可能な連続技だ。

また、ひそかに強力なのがエプンキネ　シキテ。確実に入る必殺技、武器飛ばし技は意外に多い。

特に、友引、氷雨返し、光翼刃、回天曲舞・天、狂死郎宴舞、跳尾獅子、ツバメ返し、以上の技には、そこからさらに連続技が入り、気絶にもっていってしまう。近いうちに表付きで紹介するぞ。





〜シリーズ・[illegible]キャラで[illegible]つ!!Vol.1〜
[illegible]は日本の心…

橘 右京([illegible])

今回は大半の人の予想を覆して「修羅」の右京を使った対戦攻略。巷にいる右京はみんな「羅刹」なので、これを読んで一味違う右京使いになろう!!
攻略：しゅらしゅらしゅしゅしゅN.O

[illegible]

羅刹右京の気絶連続技…。

(回り込みで裏から)近立ち大斬りキャンセル小陽炎→しゃがみ大斬り

…これについて補足しておこう。まず、相手の体力MAXからこれを2セット入れるとKOできる。ただし、回り込みはキャラによって少し遠めから開始しないと、回り込んだ位置では遠距離中斬りになるので気をつけよう。

この連続技1セットで相手は気絶するので、もう1回同じことをすれば倒せる。ただし、幻十郎、右京、バサラは防御力が高いらしく、この3人には、MAXからやっても大斬り1発分くらいの体力が残ってしまう。さらに、この連続技はラスボス相手には…。自分の目で試してみよう。

[illegible]

これは羅刹にもいえることだが、右京で立ち回るためには通常技を上手に使う必要がある。右京の通常技は遠距離の立ち小、中斬りがリーチも長くキャンセルもかかり使いやすい。これは、立ちやしゃがみどっちにも言えることだ。

この遠距離時の、中斬りにキャンセルをかけて朧刀(小)を出すのが修羅右京の基本戦術。ちなみに、朧刀は単体で出してガードされた場合は小、中、大を問わずに反撃をくらう。しかし、遠距離での中斬りにキャンセルをかけて朧刀を出せば連続技になる。

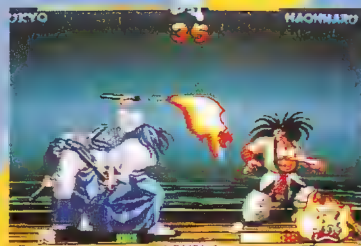
[illegible]

サムライスピリッツシリーズでは、ガードされたときにはキャンセルがかからない(瞬間キャンセルは除く)ので、当たるかどうかギリギリの間合いから小or中斬りを出し、ヒットしたのを見てから朧刀につなげよう。このとき、普段はスキの小さい立ち(しゃがみ)小斬りを牽制として使いつつ、ヒットしそうなときは中に変えるといい。小斬りも中斬りも実はリーチがほとんど変わらない(中のほうがほんのちょっとだけリーチが長いことは一応確認済み)。

キャンセルをかけて朧刀につなぐのは、中斬りのみということを頭に入れておいてほしい。小斬りにキャンセルで出しても、朧刀がガードされてしまう。一応、このときはかなり反応の速いプレイヤーだと反撃をうけることがある。



立ちやしゃがみの小斬りで牽制しつつ、たまに中斬りを出す。中斬りが相手にヒットしたら…、



朧刀を出せば連続になる。自信がないときは朧刀を小で出せばガードされても大丈夫。

さらにもう1つ、どんなに遠くても立ちorしゃがみの中斬りがヒットすれば、朧刀(大)が入る。しゃがみ中斬りがヒットしたら、見てからでも朧刀のキャンセルは間に合う。

右京の神髄は、中斬りキャンセル朧刀だ。真侍のときみたく、残像踏みこみ斬り(=朧刀)で突っ込むだけでは逆に反撃を受けてしまう。立ちやしゃがみの小斬りで牽制しつつも、相手のスキを見つけて中斬りを出す。中斬りがヒットしたら朧刀につなぐ…、多少闘いはキツイものとなるが、絶滅寸前の修羅右京を使って対戦台でカッコよく闘おう。

[illegible]

羅刹の夢想残光霞と違い、出るまでが遅い修羅版武器飛ばしのツバメ六連。連続技にもならないし、う〜む困ったという人もいると思う。しかし、この技の特性を理解すればかなり使いどころが分かってくるはずだ。

●特性その1
ツバメ六連はしゃがみガード不可能

実はツバメ六連、しゃがみではガードができない。よく考えれば、ツバメ返しのパワーアップ版であるツバメ六連がしゃがみガード可、というのはヘンな話。というわけで本作からはしゃがんでいる相手にはヒットする。では、立ちガードすればいいのね、という相手は多いだろう。



しゃがんでいると…、



ツバメ六連は実は中段攻撃なのでヒットする。

●特性その2
立ちガードをめくれる

写真Ⓐの間合いで六連を出すと…。なんと立ちガードしている相手の反対をとってヒットさせることができる。分かりやすくいえば「めくり」のようなものと思ってもらえばいいだろう(ホントはめくりとは違うんだけど)。出しやすいタイミングは、相手の起き上がりに密着よりちょい離れたところからバックダッシュして着地で出すなど。もし、これを立ちガードするようなら、相手の起き上がりにダッシュで近寄り、写真Ⓐの間合いからツバメ六連を出そう。

また、ツバメ六連はリンゴを完全に放った直後から、攻撃判定が発生する直前までは完全無敵だ。頭の端にでも覚えておいてほしい。



〈写真Ⓐ〉この間合いで立ちガードしていると、仮性めくりになるのでツバメ六連がヒット。



ねちっこさ+奇抜さ=バサラ

首斬り破沙羅



接近戦のたちまわり方に勝負がかかる。ガードキャンセルも忘れるな!

担当:KAL

バサラを使っていて気をつけたいことに、「あせらない」ということがある。

バサラというと「足払い連打」というイメージしかない人はとくに、あせって無理に接近しようとする傾向にあるようだ。

バサラは遠くに離れていても、実はずいぶんとやることがあるので(修羅バサラの場合)、状況に応じた行動をとれるよう、常に冷静でいよう。

なお、この攻略は、基本的に修羅バサラを使っているものとして書かれているが、羅刹バサラについてもフォローしてある。が、羅刹バサラにはいい点が見あたらないので、できることなら修羅バサラを練習しよう。

バサラにとらせる行動の判断基準として、相手との間合いというものがある。

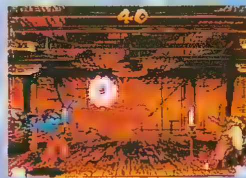
ここでは、「接近戦」、「中距離戦」、「遠距離戦」の3段階に間合いを分け、それぞれ解説していこう。

遠距離戦

画面がズームアウトして、キャラが小さくなっているとき。1回のジャンプでは相手のいるところまで到達しないほど離れている距離だ。

この間合いでは、優先順位のかなり高いところに「鴉魂を出す」という行動が挙げられている。

鴉魂は、相手キャラに向かって勝手に飛んでいってくれる誘導弾。弾速は遅いが、ヒットして痺れているところに追い打ちをかけられる。技のスキも少なく、遠距離ではこれを楯に後を追いかけていくスタイルが基本となる。



これくらい離れているときは、鴉魂。あとを追いかけていこう。

鴉魂を追って歩いているうちに相手との距離が中距離になったら、しゃがみ中斬りか不意打ち(B+C)で相手キャラを"押し込もう"。

相手がもし前進してきていたら、鴉魂はそのころ相手の裏側にあるはず。ここで、前から攻撃を当てて後ろへ押しやり、バサラ本体の攻撃と鴉魂で2段にするのだ。



鴉魂とバサラ本体で相手をはさんだら…、



しゃがみ中斬りや不意打ちで鴉魂まで押しこもう。

鴉魂を出したあと、これを見てダッシュしてくる相手には大足払いか不意打ちを、ジャンプしてくる相手には地刺し(中)を出そう。

中距離戦

大足払いや不意打ちが届く距離、1回のジャンプで相手のいる所まで到達する間合いを中距離としよう。

この間合いでは、とくにこちらが先手をとっているわけではない場合には、ジャンプ攻撃かしゃがみ中斬りを出そう。

ジャンプ攻撃の場合は、相手が地上にいると思われるときには大斬りか必殺技の刺し足を使い、こちらのジャンプを同じジャンプ攻撃で迎撃にくるのではないか?と思えるときには、頂点付近でキックを出してしまおう。ジャンプキックは出るのが遅く威力も低いが、技自体の出ている時間が長く、バサラのジャンプ技の中では最もリーチがある。

もしジャンプキックで跳びこんだときに相手が地上にいたら、ジャンプキックをガードさせた直後にコマンド投げの友引きを入力して、即座に投げてしまおう。ただしこれはアレなので、接待プレイのときには控えたほうがいいかも。

刺し足で踏んだあとは、相手のその後の行動や踏んだときの位置関係によって、次の手をかえていく。



刺し足で踏んだあと、前に降りて大斬りか、



一瞬遅らせて空刺し。空刺し後の反撃にも注意。

なるべく多く、いつまでも踏み続けるように跳ね返る方向を調整していくのだが、離れるときには必ず、相手がバサラの前方にいるようにすること。つまり、相手の裏側へ落ちてはいけない、ということだ。

離れるときは、よく動く相手には空刺しを使い、すぐ近くに落ちるようなら大斬りを使おう。

1つ注意してほしいのが、刺し足のあとすぐジャンプ攻撃にくる相手。実は、刺し足をガードさせたあとは、バサラよりも相手のほうが先に動けるので、刺し足後、すぐに反撃にくる相手にはそれ以後使用は控えよう。

接近戦

中距離からジャンプ攻撃や不意打ちで近づいたあとは、一気にラッシュをかけよう。

基本はあくまで小足払い連打だが、不意打ちやジャンプ攻撃のあと、直接裏回りを狙ってもいい。

ガードくずしは普通に前へ押して、近距離立ち大斬り(2段)を入れよう。

接近戦

ジャンプ攻撃やBCのあと〜

小足払い連打→大足払い→鴉魂or中地刺しなど
小足払い連打→しゃがみ小P→ちょい歩きしゃがみ小P→ジャンプ攻撃orBCなど
　　　　　　　　　　　　　　→しゃがみ中Pなど
小足払い連打→BC→小足払い→BCなど
小足払い連打→裏回り→ガードくずし
小足払い連打→裏回り→小足払い連打
小足払い連打→裏回り→BC(元に戻る)→小足払い連打
　　〃　　　　　〃　　　　〃　　　　→ガードくずし
裏回り→ガードくずし
裏回り→小足払い連打

接近戦での動きの一例を表にしてあるので、頭の中でイメージしてみてほしい。

足払いを連打して相手と離れてきたら、しゃがみ小斬りの地獄突きが使えるぞ。

対空技として使えるのは、簡単なところで立ちキック。ただしこれは空中ガードされたあと反撃を受けるので、そういう相手には早めに地刺しを出そう。これも空中ガードされるが、安全度は高い。

ほかには、バックジャンプからの空刺しも、たまに使うと効果的。



対空技は、地刺しがベスト。次いでガードキャンセル友引き。

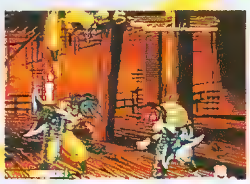
対空技が間に合わなかったときは、相手のジャンプ攻撃をガードしてから、ガードキャンセル友引きか、ジャンプ攻撃を避けてから友引きで投げてしまおう。

羅刹バサラ特有の技、影出は、移動技「影吸い」と組み合わせて使えば、たまには当たるかもしれないが、見てからガードされて反撃を受けるので、使わないほうがいい。

影騙しは、接近戦のラッシュの最中に、Bボタン(真上に出る)とDボタン(本体が真上に移動する)を使えば、いくらか翻弄させられる。小足払いにキャンセルをかけて出そう。

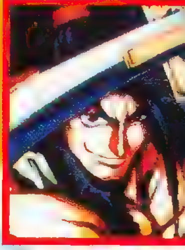
一応、大足払い・キャンセルC影騙し(前に出る)で、大足払いのスキをなくす&ビビらすことができるぞ。

最後になったが、武器飛ばし技は確実に反撃を受けるので最後の悪あがき以外には使わないでおこう。



接近戦でキャンセルして出すといい、影騙し。





強力無比!

覇王丸

強力とは言っても練習は必要。
剛破を決めるまでが勝負だ。
担当：ズワース K-TAN

羅刹の覇王丸とは？

今回は、羅刹のほうに的をしぼって覇王丸の戦法を見ていこう。

羅刹の覇王丸の持つ技の中で、最も使えるのが旋風波。

この技はしゃがみガードが不能な上に、相手にヒットしたあとに立ち大斬りや剛破をヒットさせることができるので、非常に使用頻度は高い。

旋風波はとてもヒットさせやすいが、どうせなら近距離戦にもち込み、レバーをガード方向に入れてのしゃがみ蹴りからの連携で使っていくといいだろう。ただし、キャンセルをかけて出すことはできないので、少し間を置いてからタイミング良く出さなければならない。

このように、羅刹の覇王丸は、旋風波を常に狙いつつ、その後の攻め方が重要なポイントになってくるだろう。

また、剛破もとても強く攻撃判定の出が速いので、相手にヒットさせやすい。

剛破が相手にヒットすると、相手のキャラが少し宙に浮くよね？実は、この浮いているところへ、追い打ちとして攻撃を加えることが可能だ。

しかし、相手との間合いによっては、技が決まらないので注意しよう。

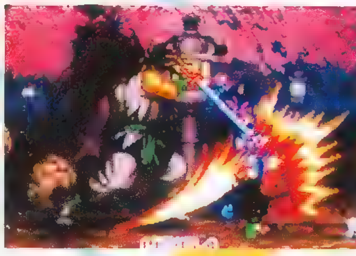
中間ぐらいの間合いから剛破をヒットさせたとき、その後の追い打ちとして、大弧月斬または近距離立ち中斬り、それに加え、怒ゲージが溜まっているときは天覇断空烈斬を決めることができるのだ。

だが、相手キャラの後に突き進んでしまったときは（覇王丸の後に相手キャラが浮いているような状況）弧月斬を出してもヒットさせることはできない。

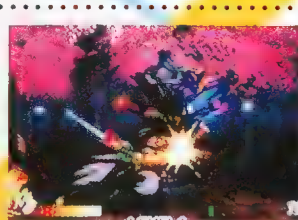
そして、剛破のあとに近距離立ち中斬りが入るとあるが、これは、剛破が当たるか当らないか…というぐらい離れた間合いからでないと、ヒットさせることはできないようだ。



足払いから、



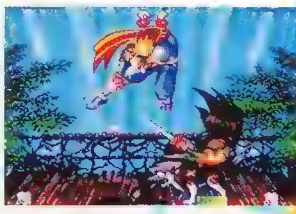
旋風波。足払いが3発ぐらい入っていれば、この後は立ち大斬りで気絶させられる。



こんな感じでヒットしたら、



よっしゃあ！うおー！



これはここまでで終わってしまう。

では、どういう[illegible]

旋風波から剛破が入り、剛破から様々な攻撃を決めることができる…ということは、とても強力な連続技の予感を感じさせる。

ここで、少し羅刹覇王丸の連続技を紹介しよう。

●旋風波→剛破→弧月斬 or 天覇断空烈斬

これぐらいはできるようになってほしいと思われる連続技だ。

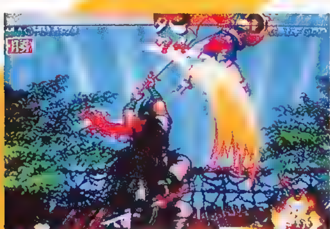
●踏み込んでから近距離中斬り→キャンセルをかけて剛破→ボタン連打で近距離中斬り→旋風波→剛破→弧月斬

ほぼ永久パターンのような連続技だが、それだけに難しく決められればたいしたもの。





瓜刃ヒット！



即コマンド入力！

●瓜刃→大弧月斬 or 断空烈斬

瓜刃がヒットしたら、すぐにコマンドの入力を開始しよう。

●旋風裂斬・刹→弧月斬 or 断空烈斬

旋風烈斬を近距離で当てないとできないので、あまりお目にかかれない連続技。機会があったら試してほしい。

近距離戦に持ち込むために

連続技を見ても、やはり近距離戦からのスタートが多い。となると、相手に近づくために色々と手段を考えていかねばならない。

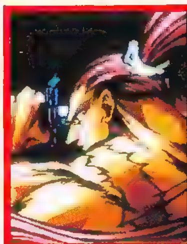
例えば、ジャンプで跳び込みつつ、着地したら足払いと旋風波を使ったり、旋風烈斬を出してからダッシュで近づいて旋風波を狙ったりとかね。

遠距離中斬りにキャンセルをかけてから、旋風波を出してみたり、旋風烈斬を出してから、AB同時押しをしつつ近づくのも手だ。

何か、嵐が巻き起こりそうだ。



ジャンプ攻撃から連携に入る。



斬れ味抜群！
牙神幻十郎（修羅）
あまりに使い勝手の良い三連殺。
「ズルイ！」と言われてもメゲずに精進せよ!?
担当：はまー

何事も基本から

これから修羅幻十郎の解説をするわけだが、まずは羅刹と共通である通常技を見てみよう。

●遠距離立ち中斬り
幻十郎は中斬りの使用頻度が高い。まずは斬り合いの基本となる遠立ち中斬りだが、小斬りと併せて普段の牽制に使えるほか、攻撃をガードした後などの小さな隙に対する返し技としても重宝する。それ以外の目的、例えばキャンセルは一応かかるが、攻撃を振り抜いた後の一瞬なのであまり役に立たない。

●近距離立ち中斬り・しゃがみ中斬り（遠・近共）
刀の柄で攻撃する技で、前後動作が小さくガードされてもキャンセルがかかる。すべての起点とも言えるぐらい重要な技。



ヒット時は連続技へ、ガードされたら連携へ。反撃されるようならノーキャンセルも使おう。

●ダッシュ中斬り
2段技で、1段目は下段、つまり立ちガード不可。技の発生の早さは申し分なく、リーチの長さも相当なもの。2段目は当たると相手を吹っ飛ばすことができる。空振りしても隙が少なく、立ち中斬りと同じ感覚で使えるため、これも重要な技。



さすがにガードされると反撃を受けるが、まず大丈夫。使える。

●小足払い
牽制攻撃（↓ or ↙+D）のこと。連打が効きキャンセルもかかるので、至近距離での攻防には欠かせない。
これらが普段の攻めで使う通常技で、連続技用の近距離しゃがみ大斬りや小足払いにつなぎやすいジャンプ蹴りなどは、その状況によって臨機応変に使い分けることになる。

狙い目は「五連殺」と「雫刃」

修羅幻十郎の最大の狙い目は、固めからガードを振ることにある。その中でも修羅独特の攻撃となるのが、地上技でありながら逆ガードしなければならない三連殺だ。まずは、この技の特徴をしっかり把握する必要がある。
この技は小中大で移動距離が決まっており、移動中は相手をすり抜ける。そして追い越し切るか一定距離を移動した時点で攻撃判定が発生する。小は小足払いキャンセルで連続技になるほど攻撃の発生が早いが、そのぶん移動距離が短くめくりには使えない。よって単発の攻撃として三連殺を使うには、中以上の威力で仕掛けることになる。



こんなに離れてても、中なら連続技になる。

そして、今回は基本の3発に加え、1、2発目の後にボタン連打をすることで2+2+1発の五連殺にすることができる。また連続技として成立する条件も甘くなり、基本的には大↓中↓中もしくはすべて中で出せば、5発が安定してつながって大ダメージを与えることが可能だ。ただし小で出した場合は小↓小↓小でしかつながらず、ヒット数も1+1+1の3発か、連打を1回増やした4発が限度。
三連殺は遠距離から出すとすぐにバレてしまうので、普段の中～近距離戦で近中斬りや小足払い、B+Cなどと組み合わせて突然仕掛けるのが賢い使い方。ということは、必然的に中のみの五連殺が中心となり、小や大を使うのはガードされた時のフォローか連続技（小限定）の時ぐらい、ということになる。

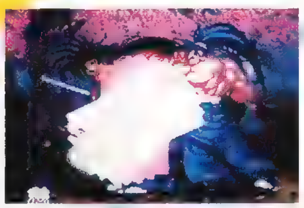


五連殺のみでこのダメージ。体力点滅時なら2セットで勝てることも。



この距離での連携を練習しておけば、突然の五連殺がいつでも狙えるようになってくるぞ。

つまり、各通常技による牽制や固めから、いかにタイミングを読まれないように中五連殺を決めていくかが修羅幻十郎のポイントとなる。
さて、修羅幻十郎にはもう一つ、雫刃というコマンド投げ扱いの技がある。これの特徴として、
・威力がやや高い
・コマンド完成からつかむまでが早い
・ガードで硬直している相手をつかめる
という点が挙げられる。特に2番目は重要で、強力な対空技のない幻十郎にとってA+Bからの雫刃はしゃがみガードと投げ返しの2つを兼ねているため、もはや欠かせないテクニックだ。スタート直後などに密着して狙うこともできる。さすがにジャンプした相手をつかむことはできないが、空振りの隙が極端に小さいので、再度A+Bから狙うこともできるぞ。



A+Bの隙が小さいので、着地の瞬間をつかみにいける。

3番目の要素は、早い話が近中斬りキャンセル雫刃を仕掛けた場合、あたかも連続技のように投げてしまえるということだ（実際中斬りをガードしたら回避できない）。中斬りをくらえば投げモーションはスカるが、代わりにキャンセル小三連殺×3は入る。要するに、中斬りが地上で当たった時点で2択になっているということだ。ただし、起き上がりなどに狙ったとしてもジャンプで簡単にかわされてしまう。
修羅幻十郎は地対地ならばほぼ無敵の安定度を誇っているが、攻めの幅が狭くなりがちなので、タイミングを読まれて空へ逃げられると少々やっかい。その直線的な性格をどれだけアレンジできるかが今後の課題か!?





俺の動きは犬まかせ

ガルフォードPart1

対戦で負けないためには、まず完璧な対処ができないとね。

担当：MVP

対戦をやっていると、はっきりいって力不足は否めないガルフォードである。しかし、どんなに強力な連続技があろうともそれをくらわなきゃいいだけであって、要は相手の動きにちゃんとした対処ができるようになればおのずと勝機が見えてくるのだ。

まずは相手の動きを完全に封じ込めることを考えよう。

とりあえずここでは世間であまり強いという話のない修羅ガルフォードを中心に述べていくことにする。

修羅と言ったらパピィ様

修羅の特長と言えばまず思い浮かぶのが忍犬パピィ様の性能である。まずは5種の犬技の性能を見てみよう。

●ラッシュドッグ

これは使えないということはない。当たれば相手は倒れるし出の速さもまあまあ。

●マシンガンドッグ

出るのが遅いので非常に使いにくいが、当たれば大斬りが追い打ちで入れられるのでたまに狙ってみるのもよい。

●レプリカドッグ

実に使えない。出るのが超遅く、自分の硬直も長いのでまず当たらない。全く使う必要なし。

●オーバーヘッドクラッシュ

新技であるこの技は、実は非常に役に立つのである。硬直も短いし、なんといってもその軌道が良い。連続技にもなるし。使いどころを覚えれば戦力UPまちがいなし!!

●プラズマドッグ

犬技の中で一番使える技。プラズマブレードと同じ硬直時間（超短い）でさらにモーションがフェイントの役目も果たしている。はっきり言って使わないと大損する。



使わないともったいないよ。

とまあこんな感じなのだが、使う犬技はオーバーヘッドクラッシュとプラズマドッグのみでよい。

[illegible]

他キャラが連続技に優れている奴が多い中、修羅ガルフォードにはそういうものはほぼない。従って狙うのは単発で威力のある技、すなわちローリングクラッシュである。



すべてはこれを入れるため。

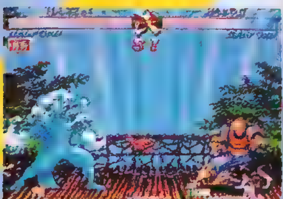
地上で相手を押さえ込みつつダッシュからローリングクラッシュを狙うのがいい。

[illegible]

ダッシュからのローリングクラッシュをすんなり決めるためには、まずは相手を固めてしまうのがよい。



小斬りから…、



キャンセルプラズマ系。これが基本だ。

地上戦で使用する技は主に立ち小or中斬り、↙Dの足払い。必殺技はプラズマブレード、プラズマドッグ、オーバーヘッドクラッシュである。

基本的に小斬りが当たるか当たらないかのところで、小斬りキャンセルプラズマブレードorプラズマドッグで相手を押さえ込む。この連係はかなりスキが少なく、この時にジャンプされても技はくらわないのである。ただ、小斬りをスカッた瞬間に技を出されると、プラズマはつぶされてしまうので、小斬り→小斬りなども使うのが重要。

この間合いで、ねちねちとやり、たまに中斬りを出してみる。この時は常にキャンセルオーバーヘッドクラッシュを入力しておこう。そうすれば中斬りが相手に当たればそのまま連続技になる。

[illegible]

連続技になるのはいいのだが、この中斬りというやつは結構スキがでかい。ジャンプでかわされたら超ヤバイ。ごっそり体力を持っていかれるだろう。



合掌。

次に問題なのはガードされた時。反撃は受けないのだが相手のほうが早く動けてしまいせっかく押さえ込んでいたのにそこから攻撃する側から受ける側に回ってしまうことにもなりかねないのだ。手堅くいくなら中斬りは使わないほうが良い。

とことん固める

ガルフォードにはまだ相手を固める技があるぞ。それは垂直ジャンプの中斬りだ。

この技は非常にリーチが長く、着地寸前で出せばスキが全くない（ガードされても）。

小斬りキャンセルプラズマの間合いで、少しでも相手がジャンプしそうならすかさず垂直ジャンプをしよう。相手がジャンプしてくればそのまま返せばいいし、もし跳んでこなくても、着地寸前で中斬りを出せばそこから再び攻められるのだ。相手が中斬りをくらったらもちろん立ち中斬り→キャンセルオーバーヘッドクラッシュにつなごう。



これも使うべし!!

スカッた時やガードされた時は、小斬りに移行するかダッシュしてローリングクラッシュを狙ってみせる。

[illegible]

次回は対空技の使い方やその他の戦法を説明するぞ。期待して待っててね。







知らぬが仏

服部半蔵

知識は荷物になりません。
あなたを守る懐刀。
担当:借金

サムライ、真サム、そして今回の斬紅郎と毎回登場しながらも、ダイヤグラムでは常にBクラスと今一つの半蔵。飛び道具と機動性の高さに加え、強力な投げ技を持っており、キャラ性能としては十分であるはずなのに対戦に弱いのは、周りのキャラに比べて連続技が乏しいためだろう。

どんなに有利に試合を進めていても、これが入ったら負けてしまう、というような強力な連続技が半蔵にはないため、相手にしてみれば、押していれば決して負けない、つまりプレッシャーを感じないキャラなのである。

上等じゃないですか、押せるもんなら押してもらいますか、ただし攻撃が当たればの話だけどね。

主力となる攻撃は?

地上戦における半蔵の主力武器は、遠距離弱斬りと爆炎龍である。この遠距離弱斬りがぎりぎり当たる間合いで、弱斬りと爆炎龍を使ってチクチク攻める。

ここでの攻めの目的は、相手を固めて地上戦を有利に運ぶことと、固まるのを恐れた相手を飛ばせることの二つで、その後の展開が地上にしろ空中にしろ読み合いが始まる。その読み合いに勝つために何をするべきかを詳しく攻略していこう。


おやじい、手数多めのやや固めね(ラーメン屋風)。

地上の攻防

地上戦において弱斬りをガードされた時、相手が技を返してくるようならジャンプか避けで反撃。リーチの短いキャラや大斬り君には、もう一度出して技を潰そう。あとある程度くる技が分かったら当て身をいれてもいいだろう。

弱斬りがヒットした時は、続けて弱斬りや中斬り、しゃがみ大斬りを出すか、ジャンプ、避けからの攻撃を使ってラッシュをかける。反撃を恐れずにダッシュもずに行くことも必要だぞ。

相手が避け重視の場合は、弱斬りより爆炎龍を多めに使っていこう。


できればこの間合いが望ましい。

[illegible]

地上の攻防中に相手が跳んできたら空中戦のスタート。前作までなら相手の後に昇り斬りで安定だったのだが、今回は、空中ガードができるため、やることが多少増えたぞ。


空中でガードしたら…、


ざっくり斬っちゃいましょうかね。

お互いが跳んだ状態では、技を出してもガードされ、ガード後の反撃でやられてしまうため、基本的には先に手を出したほうが負ける。

相手の後、ジャンプで追い相手の斬りをガードしたら、大斬りでほぼ安定で半蔵が先に跳んでいる時も同じ。空中でお互いがガードしていると、二人も技を出さずに着地してしまう時があるが、そういう時は着地で投げを狙おう。

途中で相手が技を出さないと読めたら空中投げを使うのも一つの手だ。空中戦が楽になるぞ。

[illegible]

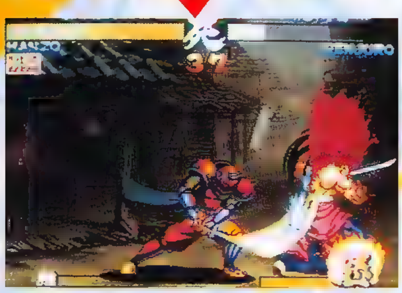
防御崩しの後は全キャラ決まった技を入れることができ、半蔵もこれに準ずる。防御崩しの後も有利に試合を進めていく場合は、中斬り爆炎龍からの攻めがいい。しかしあと少しで倒せる時や決まったダメージが欲しい時は大斬りを入れよう。

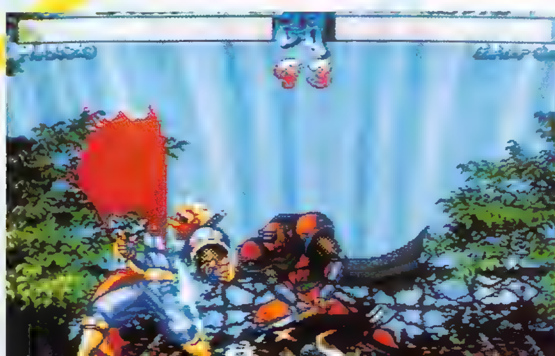
防御崩し後の間合いは、近距離大斬りが出るが、近距離大は二段技でその間合いだと一段目がスカって二段目にガードが間に合ってしまうため使えない。防御崩しの後は一歩下がって遠距離大を出すのがコツだ。

あと羅刹を使っている時は、防御崩し→中斬り→毒龍が全キャラ共通で入る。防御崩しを自分の後ろに入れて相手の背中に中斬りを入れるのがポイント。

次回は修羅をメインにハメに立ち向かっていくぞ(予定)。


一歩下がって、


遠距離大斬り炸裂。


背中に中斬りを入れよう。

伝統のそのレースは公道を平均時速200kmで駆け抜ける。
これが最新体感CGバイクシミュレーション!

マンクスTT
MANX TT Super Bike





イギリスとアイルランドの間に浮かぶ美しい島、マン島。
そのマン島の美しい自然の中を平均時速200km以上で疾走するマシン。
公道ゆえに激しい高低差とジャンピングポイント、ウイリーポイントが
随所に点在するコース。
そのすべてが、伝統と興奮のスーパーバイクレース。
「MANX TT」は実在する"ISLE OF MAN TT RACE"を題材として制作したものです。



- アクセレーションにより車体が左右に振られるリアル感。
- ステップに足を乗せ、頭を左右に振らずに実車感覚のライディング。
- エンジン音・排気音・BGMサウンドを完全に分離し、エンジンの振動がハンドルやシートに伝わる。



12/23・24
わくわくイベント盛りだくさん。
「メニークリスマスフェスティバル」開催!

素敵なプレゼントやイベントを用意!クリスマスはジョイポリスが熱い!!

2,200個のワイングラスを積み上げワインを注ぎ華麗なイルミネーションでショーアップ!
1,000名様にワインサービス、1,500名様に素敵なプレゼントをそれから、クリスマスミュージカル
見て、聞いて、参加して、楽しい、メニークリスマス!!

キリンジャイブカップ 全国大会
セガレーシングゲームの
インディー500・ラリーチャンピオンシップ・デイトナUSAの
全国から勝ち上がった代表による決勝大会!
ついにチャンプ決定!

遊園都市 JOYPOLIS
横浜ジョイポリス

場所:神奈川県横浜市中区新山下1-14-18　問い合わせ先:「横浜ジョイポリス」045-623-1311(代表)

12/17 市川ガルボにゴングが響く。
「第1回 FIGHTING VIPERS 金網デスマッチ」開催!

FIGHTING VIPERSによるトーナメント戦、予選第7節及び決勝大会。

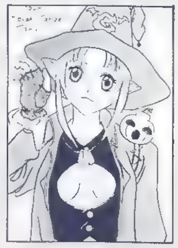
時間:予選第7節　13:00集合　14:00試合開始
　　　決勝大会　16:00試合開始
場所:千葉県市川市鬼高1-1-1 ニッケコルトンプラザイースト館3階
　　　市川ガルボ内 W.F.T.北関東支部 市川ガルボ道場特設リング
問い合わせ先:「市川ガルボ」0473-79-3995
※決勝大会は予選第1節～第6節(としまえん大会)の勝者12名に第7節(市川大会)の勝者4名を加えた16名のトーナメント戦です。



SEGA™　株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一統谷事業所　〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.160
1.15 15 January 1996



（大阪府　谷口昌己君）

前々号「くにおの熱血闘球伝説」でキャラクターとキャラ名が連動していない箇所がありました事を、ここでお詫び致します。さて、皆さんは巷でマーヴルやってますか？ゲーメストでマーヴル大会を望む方は、編集部までお便りを。



マーヴル・スーパーヒーローズ

己を鍛え上げ、立ち向かう敵をなぎ倒せ

先取り！人気ゲーム情報

ニューゲームジャングル

特別付録
ゲーメストグッズPERFECT

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト　1月15日号

表紙：「ファイティングバイパーズ」セガ　イラストby藤原ひさし／表紙写真：「ソウルエッジ」©（株）ナムコ

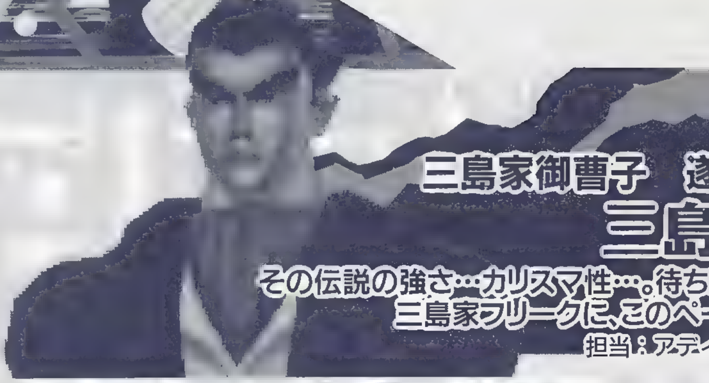
内容も山場、ページも山場

鉄拳2 TEKKEN2™ Ver.B

©NAMCO

"自殺師〃も出てきた…。残るは奴だけだ!君の所では、何体のボスキャラが出現してる?

担当:飛鳥ゴローと快傑ズバッカー



三島家御曹子　遂に立つ!
三島一八

その伝説の強さ…カリスマ性…。待ち望んでいた三島家フリークに、このページを捧ぐ!

担当：アディオスToshi

鉄拳の主人公であるカズヤは、客観的に見てカッコイイとは言い難い。だが人気があった。コスプレする人が多いとか、同人誌のネタにされる頻度が高いとか、そういう人気ではない。

ある人は、ほとんど格ゲーをやらないのに、カズヤのタイムアタックだけはやり、見事「めざせ!ハイスコア」で全国1位に輝いた。

また、ある人は鉄拳2でカズヤの代用として平八を使うことを良しとせず、タイマー出現まで待つと言っていた。

そんなカズヤが遂に、マイキャラとしてプレイできる。

だが待て。本当に今作でも前作のように強いのか?そう、俺たちにはそれを確認する義務がある。

霧足とは

鉄拳2カズヤで最も重要視される技は"霧足"である。

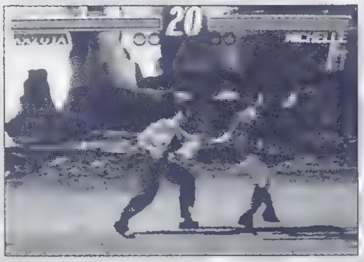
この技、いわゆる前進しつつ軸をずらす技で、かがみダッシュの迎撃されやすいという欠点を補ってくれるのだ。

ただし、やはり出てる時間の長い技にはホーミングされてしまうため、使いまくってもいいというわけではない。

そういった霧足に合わすタイミングで技を出してくる相手には、直線的なかがみダッシュでカウンターをとっていける。つまり霧足は往年の移動手段、かがみダッシュと使い分けてこそ効力を発揮するのである。

また霧足はレバーニュートラルの時間が長ければ長いほど大きく軸をずらすが、相手の技をできるだけ見極め、できるだけ小さく軸をずらすのがベストだ。

さらに相手のダウン時にも使用し、起き上がり蹴りをかわして攻撃、てなことにも活用しよう。



霧足の乱用は危険。かがみダッシュとうまく使い分けよう。

崩し技!

CPUがバリバリ使用し、出現前から何かと話題の魔神拳。承知の通りボディを狙う大振りなフックだが、この技の真の恐ろしさは、ヒットした相手は崩れ、その間に追い打ちが可能な点にある。

もちろんヒットすれば必ず追い打ちが決まるというわけではなく、幾つかの条件を満たさなければならない。その条件とは…、

①クリーンヒット（近間でヒット）

②カウンター（相手の技を潰す）

このどちらかの状態を伴ってヒットしてこそ、初めて魔神拳は相手にとってイタイ。

そして次に気になる追い打ちについてだが、今のところ一番ベストと思われるのがダブルアッパー。なぜこの技が一番いいのかというと、風神拳は入っても相手が横に吹っ飛ぶのに対し、ダブルアッパーだけが浮かすことができ空中コンボにもっていけるからだ。

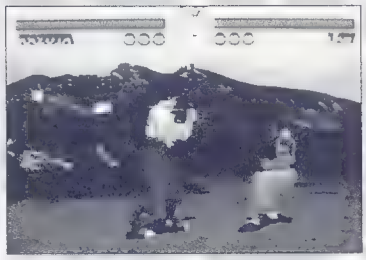


普段魔神拳が入って、相手がひるんだら…。

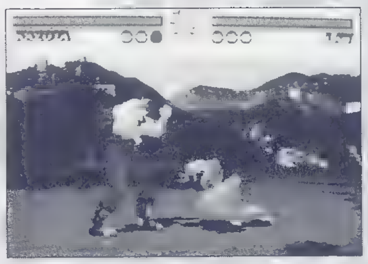


ダブルアッパーで浮かして安定。通常の空中コンボが入る。

たぶん実戦で狙うことはほとんどないと思うが、クリーンヒット+カウンターで魔神拳が入ると、雷神下段脚が入るぞ。その場合の相手の崩れ方は、通常（① or ②）仰向けに対し俯むきに倒れる（①+②）。まぁ、確認してから…というのは無理だと思う。どうしても見極めたいなら、そのときの感覚に頼るしかない。



これがどちらかの条件を満たした際、仰向けに崩れていく。



カウンター+クリーンな前のめりに。雷神拳が入るぞ。

雷神拳からの2択!

今まで完全バクチ技として存在していた雷神拳が、硬直がキャンセルされ、雷神下段脚と中段脚の2択が迫れるようになった!これで出が遅く潰されるのさえ注意すれば、多用できる!

何て思ってた君、世間はそんなに甘くないぞ。

とりあえずうまく雷神拳が

出せてガードさせれらたとしよう。次はいよいよ2択…と思ったら、しゃがみパンチでピシ。何とこの連携は隙間に簡単に技が入ってしまうのだ。
結局、雷神拳。高威力だけが魅力のバクチ技でしかない。


うまくガードさせた!こっから2択…。


ピシ!止められた。じゃあ〜意味がないんじゃない?

これがカズヤのガード不能技!

姿勢を低くし回転、その反動を利用し突き上げる。雷神拳さながらのアッパー。それがカズヤのガード不能技"鬼神滅裂"だ。
しかし待てよ、威力が極端に低い(ダメージ40)。レバーを長く入れてみよう。
すると回転をもう1回、計2回行い反動がさらに増す。そして相手に与えるダメージは80に。名称も"真・鬼神滅裂"となる。分かった?

刃脚がパワーアップ

螺旋襲刃脚はお馴じみ、上↓下段へ移行する2段回し蹴り。対戦中に非常に叩き落とされやすい上に、当たってもどちらか一発だけで威力が低かった。
だが今作からはパワーアップ版"螺旋幻魔脚"ができ、1発目の⇩RKを放つ、確かな価値がある。
幻魔脚は1発目(上段)↓2発目(下段)は襲刃脚と同じだが、3発目(下段)↓4発目(中段)へと相手のガードを揺さぶる上、2発目〜4発目まで連続。すこぶる高威力だ。
しかし連携バリエーションがこれしかないため、性質を知らない人間、知っていても超びびっている相手にしか使えないのが難。ガードされると反撃も必至。
幸い、1発目の硬直が短くなっているので、完全にガードしてくる相手には1発目↓ダブルアッパーなどとしてちょっとした2択にするといいぞ。

継承技 …化

弱くなったと言っても、無双連拳のように膨大な硬直時間ができたというわけではない。
前作で猛威を振るっていたダブルアッパー×2の強力連携。1回目のダブルアッパーをガード後、何か手を出すと次のダブルアッパーで浮かされるというものだが、さすがに今作では手を出しても大丈夫。
それぐらいで、後は前作と同じ感覚で使っていける(ガード後の返し技等)。無双連拳よりも、空中コンボが決めやすいのもいいね。

カズヤの…

ここまで紹介した新技、変更点を踏まえ、基本的に平八と同じ戦方でカズヤは闘っていく。
唯一、奈落払いの威力が、平八には踵切りがあるからいいが、さすがに心許ない。そのため、投げ技を多目に使用したほうがいいぞ(超ぱちきがベスト)。


投げ技、そしてアルティメットタックルを多目にね。

また、アルティメットタックルがあることも忘れずに。"締め"はないが、使用法はポールと同様だ。

カズヤ空中コンボ

最も安定した空中コンボの代表がこれ。踵切りが立ち状態で出せるため、平八のようにかがみダッシュの必要なし。バウンド時ではなく、完全に空中で拾っている。



10連コンボ

入力	⇨➜○●/○○	●○/○○	○●/○○	○●/○○	☆○○/●●	○○/○●	☆○○/○●	●○/○○	○●/○○	●○/○○
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

KAZUYA				
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし(たいおとし)	接近して●●	投げ技	35	
旋蹴り(つむじげり)	接近して●●	投げ技	40	
超ぱちき(ちょうぱちき)	接近して⇨ ●●	投げ技	35	
ワンツーパンチ	●, ●	上、上	10, 15	注1
螺旋襲刃脚(らせんしゅうじんきゃく)	●, ●	上、下	25, 15	
風神拳(ふうじんけん)	⇨☆⇩↘●	中	30	
空断脚(くうざんきゃく)	⇨●●	中(ガード後よろけ)	30	
右踵落とし(みぎかかとおとし)	⇨●	中	30	
踵落とし(かかとおとし)	立ち上がり途中 ●, ●	中、中	13, 21	
閃光烈拳(せんこうれっけん)	●●, ●●, ●●	上、上、中	10, 10, 20	注2
破砕蹴(はさいしゅう)	●, ●	中	30	
雷神拳(らいじんけん)	⇨☆⇩↘●●	中	33	クリーンヒット時40
鬼哭連拳(きこくれんけん)	●, ●, ●	上、上、上	10, 12, 25	注3
ダブルアッパー	⇩●●, ●	中、中	10, 15	
奈落払い(ならくばらい)	⇨⇩↘●, ●	下、下	17, 12	
左踵落とし(ひだりかかとおとし)	⇨⇨●	中	30	
背落とし(せおとし)	背後から接近して● or ●	投げ技	40	
鬼神滅裂(きじんめつれつ)	⇦●●	ガード不能	40	
真・鬼神滅裂(しんきじんめつれつ)	←●●	ガード不能	80	
アルティメットタックル	⇩(or↙)●●	投げ技	5	●でタックル抜け(全キャラ共通)
闇雲(やみくも)	タックル中●●, ●●, ●, ●, ●	投げ技	5,5,5,5,5	
霧足(きりあし)	⇨			軸ずらし
霧足風神拳(きりあしふうじんけん)	↘●	中	30	
霧足雷神拳(きりあしらいじんけん)	⇨☆↘●●	中	33	
霧足奈落払い(きりあしならくばらい)	↘●, ●	下、下	17, 12	
雷神拳下段脚(らいじんけんげだんきゃく)	⇨☆⇩↘●, ●	中、下	33, 12	霧足雷神拳からも出る
雷神拳中段脚(らいじんけんちゅうだんきゃく)	↘●, ●	中、中	33, 12	
螺旋幻魔脚(らせんげんまきゃく)	⇦●, ●, ●, ●	上、下、下、中	25, 15, 12, 20	
踵切り(かかとぎり)	●, ●	中、中	10, 15	
魔神拳(まじんけん)	立ち上がり途中●●	中	25	クリーンヒット時37

注1：攻撃力はレバー前入れで12, 15
注2：攻撃力はレバー前入れで12, 10, 10
注3：攻撃力はレバー前入れで12, 15, 25



一発屋と呼ばれる日も近い!?
ミシュール空中コンボ

今回はミシェールの超強力空中コンボを紹介。正直言ってスゴイッす。

担当：GYU

さる11月5日に行われた全日本鉄拳2チャンピオンシップ。さまざまなプレイヤーによる意地とテクニックのぶつかり合いが印象的だったこの大会において、特に空中コンボに関しては学ぶことも多かったと思う。

そこで今回はその大会テクニックを含めたミシェールの空中コンボ特集といってみよう。

スタートがアッパーとは限らない

さて今回紹介する空中コンボは相手を浮かせる手段こそ異なるが追い打ちとなる部分は共通であるため、まずはその〝浮かせ技〟から追い打ち部の1段目となる虎身肘へのつなぎまで説明しよう。

一般的に鉄拳2で相手を浮かせる技といえばアッパー系がこれに当てはまるが、ミシエールはそのアッパー系の天砲（通天砲）以外の技からでも空中コンボにつなぐことが可能である。例えば…。

●十字把スタート

通常の状態で前掃十字把をヒットさせ（派生技はもちろん、十字把のみのヒットでも可）、十字把の硬直の解除と共に虎身肘を入力することで相手を拾うことができる。

ちなみに十字把〜虎身肘の間にLPをはさむこともできるが安定度を考えるとお薦めできない。

●大纒崩捶スタート

特殊投げである大纒崩捶（連拳大纒崩捶でもOK）から虎身肘へつなぐこともできる。

まず大纒崩捶がヒットしたらクイックフォワード（→➡）を入力する。ここでの注意点は2つ。鉄拳2は先行入力を受けつけないので大纒崩捶の硬直が解けた直後に入力すること。次にクイックフォワード中はレバーを相手方向（➡）に入れっぱなしにすること。

さてクイックフォワードによる移動が終了する寸前でLPを押そう。この時点ではまだ→➡の入力が効いているので、自動で虎身肘がでるハズ。かなり遅めの入力なので拾えないように思えるが、ここで距離を稼がないと届かない。ちなみにこの場合の虎身肘は空中の相手に当てるものではなく、バウンド中の相手を拾うものであるということを付け加えておこう。

●小JRKスタート

小JRK（Jはジャンプのこと）から虎身肘につなぐこともできる。この場合は小JRKの後にLPを当ててから、虎身肘で追い打ちすること。

虎身肘後の追い打ち

さて見事虎身肘がヒットしたならば、さらに多数の追い打ちを入れることができる。

まず安定するならば虎身肘ヒット後にさらに虎身肘による追い打ち（十1〜4ぐらいまで入る）がいい。また十1から虎身連攻でもOK。これらの虎身肘はバウンド中を拾うもので、嫌がらせ度も非常に高い。

そして大ダメージを狙うなら虎身肘から前掃十字把か衝腿通天砲で追い打ちする。

これらはどちらもバウンド中の相手を拾うものだが、すべてヒットさせるためのコツみたいなものがある。衝腿通天砲はバウンドの頂点に当てる必要があるのに対して、十字把は低い位置で前掃胚を合わせる必要がある。

一応ダメージは衝腿通天砲のほうが大きいが、最初の虎身肘のヒットの仕方で入らないことがある。ここで前掃十字把との使い分けができればホンモノだ！



十字把スタート。 → 衝腿通天砲の１段目。 → 2段目。タイミング次第でスカることも。 → 3段目。決まればウッヒョー！

大纒崩捶スタート。 → カギとなる虎身肘。 → バウンド中に前掃…、 → 十字把。決まればウシシ。

小JRKスタート。 → ワンパンで刻む。 → さらに虎身肘。 → ついでに虎身肘×２カ虎身連攻。

空中コンボ特集!!
雷武龍
空中コンボ

けっこう難しいので練習しないとできないぞ!!練習重視だ!!

担当：SHO











浮かせる技はなんでもいい。



LPを当てるときは早めでもいい。



龍声中段脚はしっかり出そう。



後掃燕脚は1発で寸止め。



トーキックはRK連打でOK!!



タイミングは体で覚えたい。



10連コンボを3発で止める。



背身下掃打はレバー下でLP連打。



同時押しは確実に。

レイの空中コンボが続々と見つかり、連続技も多いので使う人が増してきた。

そこで今回はレイの空中コンボをまとめてみたのでしっかり覚えてほしい。

練習しよう

レイの必殺技のコマンドは意外と難しく、レバーニュートラルをふくめた技は多少の練習が必要だ。

レイを使っている人はすでにマスターしたと思うが、空中コンボの場合は、かなり練習して、タイミングを体で覚えるようにしてほしい。

●浮かせ・LP・龍声中段脚

この空中コンボは比較的楽なほうで、とにかく相手を浮かせたら、LP（ワンパン）龍声中段脚を入れるというものだ。

龍声中段脚は全部で5つの技が出るが、空中コンボのときは、2発目のパンチはスカるようになっているので全部で6連続ヒットということになる。

初めに相手を浮かせる技はなんでもいいが、背身崩壁からのLP・龍声中段脚は非常に難しく、練習しないと、なかなかLPが入れられない。

コツとしてはボタンを連打するより、目押しでタイミングよく押すのが良いだろう。

●後掃燕舞→トーキック→巻暫連脚

今ちまたで流行しているのがこの連続技だ。

初めの後掃燕舞が、背身か仰寝でない限り、この連続技は入らないので注意してほしい。

トーキックは後掃燕舞を1発で止めたあとにRKを連打すれば当たるので覚えておいてほしい。

問題は巻暫連脚で、うまく入れれば3発すべてが当たる。

当てるコツとしては、トーキックが当たったあとにスグに巻暫連脚を出すのではなく、相手が地面に倒れるのと同時ぐらいに巻暫連脚を出すと3発入りやすいので試してみてくれ。

これも全部入れるのは難しく、練習がかなり必要になってくるだろう。

●10連→背身下掃打→背刃落

初めの10連は3発目で止めることが条件で、3発目が当たれば、この連続技は成立する。

背身下掃打が当たって相手が倒れたら、キックボタンを両方連打する感じで良い。

あまり背刃落が遅いと倒れている相手に背刃落を入れることができないので注意しよう。

他の2つと比べて、この連続技は簡単なので、すぐにマスターできるだろう。

空中コンボは練習あるのみ。対戦で確実に出せるようになるまでがんばろう!!

レイ・ウーロン連続技

浮かせ技 {（跳弓脚）（ジャンピングフロントキック）（アッパー）（背身崩壁）} → LP → 龍声中段脚

背身後掃燕舞／仰寝後掃燕舞 } 1発止め → トーキック → 巻暫連脚

10連コンボ } 3発止め → 背身下掃打 → 背刃落

鉄拳2、よろずなページ 何でもアリちゃうの？

掲載しそこねたネタ、誤植の訂正、読者の質問に対する解答、何でもアリちゃうの？

担当：江戸っ子アディトシ

今まで掲載しようと思っていたが、構成上の都合でなし崩しになっていた。そんなちょっとしたネタを寄せ集めて説明しようとできたのがこのページ。今回は数字関係を中心に進めていこう。

ダメージ計算法

鉄拳2は状況によっての、ダメージ変化が著しい。何となくは理解してたものの、正確に計算してみたい人もいるはず。ムックなどのコマンド表を見つつ数値を出してみてくれ。

空中コンボ

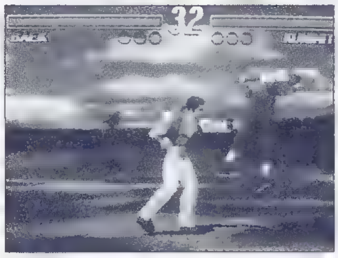
空中でくらう1発目は、本来その技がもつダメージ量の80%、2発目以降は60%になる。簡単な例を挙げてみよう。「空中コンボのダメージ法測」と書いてある表を見てくれ。

空中で直接崩拳を入れたものと、間に立ちLPをかましたものの比較だ。

〔空コンボのダメージ法則〕

	↘RP	立ちLP（レバー前入れ）	崩拳	総ダメージ
通常ダメージ	15	12	35	62
法則ダメージ	15	9.6	21	45.6

	↘RP	崩拳	総ダメージ
法則ダメージ	15	28	43


空中コンボで立ちLPを1発だけかますのはかなり非効率。

立ちLP（レバー前入れ）は通常12ダメージあるが、空中コンボとして成立させたこの場合、反映されるのは2・6ダメージだけ。これは、ほとんど目に見えないレベルの差。

ダウン攻撃の入りやすさを考えれば、立ちLPを1発入れるだけなら、直接崩拳を入れたほうがいい。もっとも、こんな空中コンボを使う人は、あんまりいないか…。

カウンター

俗に鉄拳2でのカウンターとは、相手が攻撃モーションで、また攻撃ヒットフレームに達していない時点でのヒット状態を指す。だから、技の戻り中、硬直、背後からの攻撃もカウンターにはならない。

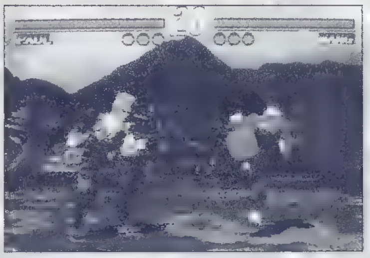
要するに、相手の技を潰したときのみ、ということだ。

で、カウンター状態でのダメージの計算方だが…

自分の出した技の攻撃力×1・25＋相手の出した技の攻撃力×0・5

「カウンターダメージ例」も参照してほしい。

ちなみに当て身投げ技の計算法は、当て身25＋相手の出した技の攻撃力×0・5だ。


ガード不能技のモーション中は、どんなに遅い技でもカウンター。

〔カウンターダメージ例〕

仮定:平八の風神拳でポールの崩拳を潰した

	風神拳 ×1.25	＋	崩拳 ×0.25	総ダメージ
攻撃力	30		35	
	37.5	＋	8.75	46.25

クリーンヒット

先の号でも説明されていたので、ここではさらっと流そう。

まずクリーンヒットをとるには、クリーンヒット判定が指定されている技に限られ、規定された距離より近い位置でヒットさせた場合のみに…、

自分の出した技の攻撃力＋相手の出し技の攻撃力×1・5

のダメージが算出される。


クリーンヒットは、威力だけでなくダウン時間にも作用。

投げ抜け 有効な時間

投げ技が確定した時点から、約15フレームの間に、それぞれの投げ技に対応した投げ抜けコマンドを入力すれば、組手を切ったり、ダメージを与えることができる。多少、例外もあるようだが…。

15フレームと言えば、メガトンパンチを2回入力してもも余る時間。長いともとれるが、〝投げが確定〟した瞬間というのが、実戦では見極めづらい。自分が確認できたときは、たいてい既に何フレームか過ぎているはず。

逆に「投げられた！」と思っても、あきらめずにコマンドを入力すれば、何とかなるかもしれない、とも言える。


つかまれる前ではなく、つかまれてからでもコマンド入力を受けつけてる点が大事。

フレームは1/60秒です。

12月15日（No.157）号で掲載できなかったP・ジャック、州光、A・キングの10連コンボをここで。もう一度言っておくけど、ブルースと巌竜には、元々10連コンボは存在しない。

P・ジャック

(☆はガードポイント)	↓ ○● ○○	●○ ○○	●○ ☆○○	●○ ☆○○	○● ○○	●○ ○○	○● ○○	●○ ○○	●● ○○	●● ○○
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

州光

(☆はガードポイント)	●○ ○○	○● ○○	●○ ○○	○○ ☆○●	○○ ☆○●	○○ ☆○●	●○ ○○	○● ○○	○○ ●○	○● ○○
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	上	中	ガード不能
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	7	12	25

A・キング

(☆はガードポイント)	●○ ○○	○● ○○	●○ ○○	●○ ○○	○● ☆○○	○○ ○●	○○ ○●	○○ ☆○●	●○ ○○	○○ ●○
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	25

AM R&D DEPT.#2

百人組手でGO！
バーチャファイター2.1

今回は広島ギーゴで行われたキャサ夫百人組手と、好評連載キャサ夫の〝どんな感じ?〟と、キャサリン一色でお届けだ！

©SEGA

百人組手 in 広島ギーゴ

広島風お好み焼きを食べて、お腹いっぱいだね。

去る1月12日に広島ギーゴにて、キャサ夫の百人組手が行われた。内容は勿論10×10のスーパー百人組手。今までにかなりの[illegible]勝は[illegible]の[illegible]は[illegible]に[illegible]



屋外でVF2なんて始めて。アウトドアスポーツかな?

ステージは広島の商店街

今までのイベントはたいていがセガ直営の店の中で行われていた。そこで、新企画として今回はなんと店の外、商店街で行われることになったのである。

屋外の気温は15度前後と非常に寒い。そんな中ギャラリーはいっぱい来てくれたのだ。最後まで見ていてくれた人たちよ、ありがとう。

では、結果を先に言うとしよう。結果は…。

92勝8敗

とスーパーの中では一番悪い戦績を残したのである。

広島にはこの前のマキシマムバトルに出場した宍戸宗一郎君、通称KAGE-MASTERという強いカゲ使いがいる。

今回、広島でイベントをやることになったのもKAGE-MASTER君が広島ギーゴの[illegible]となって、セガに[illegible]を[illegible]付けたからである。



広島ギーゴ入口にこんなに人が来てくれた[illegible]

話は変わるが、92勝と8敗したキャサ夫の言い訳がある。

「VFはキャラ差があまりなく、バランスとれてるけどシュン相手にブライアント兄弟、重量級相手にアキラ、ラウが多く、君たちワザとキャラ勝ちで入ってきてない?と思うほどだったよ」

という言い訳で8敗したらしい。

広島の全体的な闘い方は中間間合いを保つことだ。別に待ちというわけではなく、少し台湾っぽい考えが入ってるらしい。

このような詳しい内容は次号の〝どんな感じ?〟で説明していくので楽しみに…。



百人組手終了後。なんか結果に不満ありって感じかな?

番号	氏　名	リングネーム	使用キャラ	結果	[illegible]	番号	氏　名	リングネーム	使用キャラ	結果	[illegible]
1	宍戸　宗一郎	KAGE-MASTER	カゲ	3-1	ラウ	51	児玉　健治	後ろ髪三宅	アキラ	3-0	ジェフリー
2	岡　誠	ジョイフリー	ジェフリー	3-0		52	有村　友宏		サラ	3-0	
3	大下　貴司	C-BUSTER	シュン	3-0		53	清水　頼行	裏影	カゲ	3-1	
4	田中　友季子	Yuki	ジャッキー	3-0		54	二宮　佑介	チクチクLION	リオン	3-0	
5	沼田　貴之	KAI	サラ	3-0		55	伊藤　貴一	駅前ラウ	ラウ	3-0	
6	上田　浩二	L，J	ジャッキー	3-0		56	塚本　昌義	てんこラウ	ラウ	3-0	
7	林　大輔	ウルフィーズ1号	ウルフ	3-1		57	堀　哲也		アキラ	2-3	
8	坂本　智弥	坂本	サラ	3-0		58	山根　尚喜	サンコン	アキラ	3-2	
9	小谷川　英俊	モンシロチョウ	カゲ	3-0		59	大村　司		カゲ	3-1	
10	西原　伸二郎	サーカスジャッキー	ジャッキー	3-1		60	青木　滋浩		ラウ	2-3	
11	岡田　隆耶	NAO	ジャッキー	3-0	サラ	61	森田　雄三	Monちゃん	リオン	3-0	
12	松浦　剣士	ASSY	サラ	3-0		62	金末　亨明	JM4ICP	パイ	3-0	ジャッキー
13	嶋田　浩志	ASSY	アキラ	2-3		63	銭谷　説予	ボレスプ	ジェフリー	3-1	
14	浦川　卓也	ビートジャッキー	ジャッキー	3-2		64	作田　義憲	Y，S	カゲ	3-0	
15	石崎　敬三郎	ブリブリざえもん	ウルフ	3-1		65	中本　良和		サラ	3-0	
16	鍵谷　亮治	サル味ジャッキー	ジャッキー	3-1		66	関根　哲央	もえないゴミ	カゲ	3-0	
17	池田　浩治	鉄chanカゲ	カゲ	3-0		67	白木　健	もえるゴミ	ウルフ	3-1	
18	山本　貴志		アキラ	3-2		68	春川　隆弘	G，M	ジャッキー	3-0	
19	坂田　尚彦	下中野サラ	サラ	3-0		69	森田　政光		パイ	3-0	
20	上田　正典	オウィエー	ジャッキー	3-2		70	山村　満昭		ジャッキー	3-0	
21	石丸　省裕	下中野リオン	リオン	3-0	シュン	71	太呉　崇	ウルフテトマリ	ウルフ	3-0	ウルフ
22	大竹　聡太郎	喫茶店ウルフ	ウルフ	3-2		72	角脇　哲史	kpn	ジャッキー	3-0	
23	原　敬	トーローリオン	リオン	3-0		73	木下　未来		ジェフリー	3-0	
24	伊藤　英一	犬味サラ	サラ	3-2		74	児玉　益暁		アキラ	3-1	
25	川野　将彦	古市　康彦	パイ	3-0		75	吉村　寛		リオン	3-1	
26	武田　和也	得用ジャッキー	ジャッキー	2-3		76	青塚　啓辰	きりすき	リオン	3-2	
27	竹添　正利	EPU	パイ	3-1		77	田形　靖仙	231	ウルフ	3-0	
28	渡辺　真二	総社ウルフ	ウルフ	3-0		78	北口　定生		サラ	3-0	
29	葛西　康宏	塩味ジャッキー	ジャッキー	1-3		79	小玉　奉誉		ジャッキー	3-0	
30	古屋　智明	TF	ジャッキー	3-0		80	伊藤　邦朗		ウルフ	3-2	
31	井上　昌志	小文字のサラ	サラ	3-1	パイ	81	長尾　憲尚	観音白アキラ	アキラ	3-1	アキラ
32	宇田　創	岡大筋ジャッキー	ジャッキー	2-3		82	谷川　博一		ウルフ	3-0	
33	堀内　隆	ジャッキーマン	ジャッキー	3-0		83	白石　圭		リオン	3-2	
34	内田　弾	SEMMARU	カゲ	3-1		84	岸　和哉		ジャッキー	3-1	
35	北田　嵩弥	赤い白狼	ジャッキー	3-1		85	宇根本　義信	うねうね	ジャッキー	3-1	
36	前岡　啓子	紺野ひろこ	サラ	3-2		86	馬場　誠志	トラッカーシャッキー	ジャッキー	3-1	
37	若宮　真理	珠海	ジェフリー	3-0		87	神谷　英勝	ジャケサラ	サラ	3-1	
38	陶山　透	おやじリオン	リオン	3-2		88	山本　顕弘		ジャッキー	3-1	
39	全野　秀幸	ZEN	アキラ	2-3		89	穂満　将	へっぽこ章	アキラ	3-0	
40	尾谷　哲章	アラアキラ	アキラ	3-0		90	村本　正大		ウルフ	3-0	
41	宮永　恵三	くるくるジャッキー	ジャッキー	3-0	リオン	91	沖　幸一	Koichi	ウルフ	3-0	カゲ
42	吉永　智弘	ソニック君	カゲ	3-1		92	斎藤　昌司	ルージャキ	ジャッキー	3-0	
43	橘　高太郎	橘カゲ	カゲ	3-1		93	佐々木　恒	ARC	パイ	3-0	
44	榊　章伸	SUPER PHOENIX	シュン	3-0		94	東　淳也		パイ	3-0	
45	木本　拓志		ジャッキー	3-0		95	木戸　康弘	じじいA	シュン	3-0	
46	中村　智		ジャッキー	3-1		96	中澤　実	DAL	カゲ	2-3	
47	池亀　利幸	かめちゃん	サラ	2-3		97	下川　耕平	チャンス	ラウ	3-0	
48	高東　伸	伸	ウルフ	3-0		98	吉元　大輔		リオン	3-0	
49	古城　薫	IKA	アキラ	3-1		99	田坂　健太郎	西プラサラ	サラ	3-0	
50	小野　貴志	温泉ジャッキー	ジャッキー	3-1		100	水野　智之	Pジェフリー	ジェフリー	3-2	



ヤバイね〜町田
キャサ夫の
どんな感じ？

C．B．Cセガで行われたイベント。その中の闘い内容を突っ込んで説明しちゃうぞ！

前号から始まったこのコーナー。僕キャサ夫が全国各地区で実際にVFをプレイし、地区の対戦レベルやスタイルなどを詳しく説明する。でもって、君たちが実際にその地区に行った場合、負けないようアドバイスするコーナーなのだ。これは必見だぞ。

それでは始めよう。今回は東京都のはずれ、町田近辺を斬る!!

VF人口はどれくらい？

東京の本当にはずれのはずれ。小田急線急行で40分弱かかって着くのが町田市。

ここは神奈川県が近いだけあって、走っているバスも神奈川中央交通（通称、神奈中）である。町田市の人口は36万人程度。そんな中のバーチャ人口はアーケード1店舗につき常連が10～15名はいる。まだ12歳の中学生から30は過ぎているサラリーマンも常連の人だ。

その群れの中で…いが町田のゲームス…テナだ。ここは僕キャサ夫の本拠地…ン…マスバトル関東地…は必ず出…ている強者が2…いる。…金…な…町田…の強者共が…は集結す…アー…の一つだぞ。



C．B．Cの百人組手では96勝と残せたが…



一応C．B．C店長。ラウ使いで強い。少しヤンキー入ってる。

芸風はどんな感じ？いい感じ

さて、どんなゲームでも対戦においては、その場の雰囲気というのが必ずある。

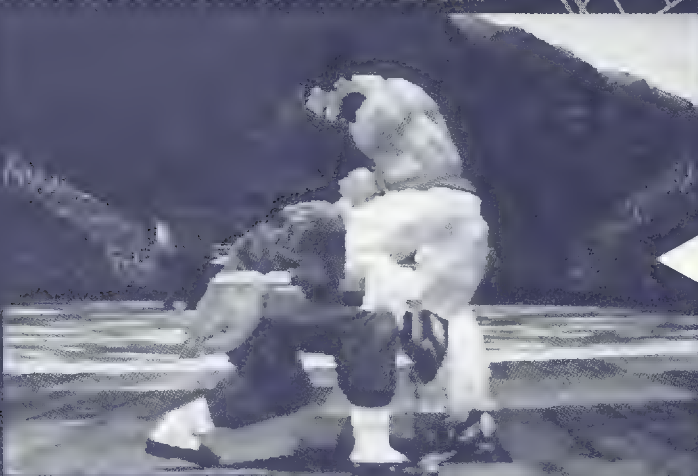
町田の場合は超盛り上がり重視で、ちょっとした相手のミスや自分のミスですぐにギャラリーから「スルイ」と突っ込みが飛んでくるほどである。…格…系の人がいよ…ものなら、我れが我れがと乱入するとも多くみられるのだ。

キャラクター使用度はどんな感じ？

北海道はブライアント兄妹の使用率が異常に多いのに比べ、町田は非常にキャラ使用バランスが良い。しいて言えば重量級、特にウルフが少なく目に見える。

まあ、そもそも関東はバランスが良く、どれも強いというので有名だ。一応、日本の中心だからかな？

町田のキャラクターはバランスが良いわけだが、やはりアキラ、ラウ、ジェフリー、そしてカゲの4強がひしめき合っている。2.1ではなく、従来のVF2の頃はアキラ、カゲ、ラウの3人が強かったわけだが、2.1でも戦略を変えて闘っているのだ。



おなじみマシンガン…を決めた…



近距離で下Ⓟをスカして…

強い理由は何？

戦略的なものを説明していこう。

まず町田は対戦をしていて、相手の上手な所、良い所を自分のものにするのを得意としている。

重量級ならば、しゃがみ投げできるポイントをすべて把握していて、必ずと言っていいほどミスはしない。

アキラはマキシマムバトルでの台湾スタイルに影響を受け、基本の動きはしゃがみ移動となっている。投げは確実なところを崩撃雲身双虎掌を決め、そのほかは鶴子穿林を決めて躍歩から右端脚or白虎を決めてくる。

当て身は通常では狙わず、下Ⓟスタート後の中段連携を狙ってくるのが多い。

ラウはおなじみの立ち斜上を主に使い、起き上がり蹴りや…といった返し技が存在しない技をガード後、相手の下Ⓟを狙って…ってくるといった使い方をする。…Ⓟの…技対策は…れ…斜上Ⓟ…にはしゃがみダ…Ⓟor斜上掌or投げを狙ってくるのである。

2.1はⓅⓀがヒットしても倒れないが、柳手掛塔後に重量級相手に連掌背転脚（ⓅⓅⓅⓀ）を決めてダウンを奪うなどもやってくる。ちなみに全弾ヒットするのを覚えておくと良いだろう。


アテナ格選に勝って、もう大喜びのキャサ夫君。

町田にはカゲ使いが2人しかいない。1人は鉄人キャサ夫、もう1人がカゲ一筋の通称チェッコリーである（三村君）。

2・1は変更点によって弱体化してしまったカゲ[illegible]だが、これまた[illegible]を巧みに使い、[illegible]突いて弧延落で[illegible]。裏[illegible]をするとス[illegible]待ら[illegible]ですね（笑）。[illegible]理由は判断力[illegible]カウンター[illegible]トか[illegible]かを見極める[illegible]スピードがカゲ使いの[illegible]だ。

で、カウンターならⓅ[illegible]入力し、よろけている相[illegible]中段と下段龍尾閃の2[illegible]掛けてくる。

ジェフリー[illegible]多く、さらに強[illegible]本[illegible]は基本として[illegible]れ[illegible]攻めの[illegible]となるのはやはり下Ⓟ[illegible]と違うのは下[illegible]ーションだ。

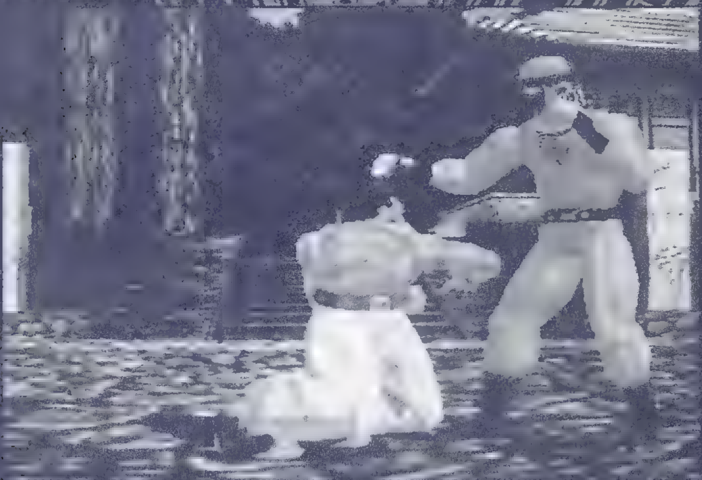
下Ⓟからアッパ[illegible]力使わないようにしていて（しゃがみバックステップでスカされるから）ダッシュエルボー、肘を多用してくるのである。

で、よろけた相手にスプラッシュ、中段攻撃、再びダッシュエルボーとキツイ攻めで潰しにくるのだ。

というわけで、町田の強い4キャラ分の一連の動きを紹介したが、やはり基本となるのはしゃがみ移動。巧みなステップで間合いを調節し、肘などをスカした小さなスキに攻撃するのである。

こういった地域に足を運び、勝つにはどうしたら良いか？

まず、しゃがみステップについてだが、この行動には2～3の理由がある。1つは立ち投げを決めることができない。2つ目は接近戦において意外にも中段がスカりやすく、2・1ではよろめいても決定的ダメージは与えられない。3つ目は中段攻撃を誘うことにある。


ダッシュエルボーよろめきからの2択がキツイのだ。


ウオ[illegible]合避ステップ[illegible]使った[illegible]スカすのだ。

この動作に対抗するにはこちらもしゃがみ移動するしかない。それによって立場を五分にするのだ。

しゃがみ移動は3つ目の理由の通り、中段を誘っているので肘などを出してもガードされる（対戦相手によって反応速度が異なる）。


肘でよろめかせてから投げを狙う。


こんな近くでも下Ⓟをスカしたら反撃すべし。

[illegible]あまりにも中段[illegible]るか[illegible]に[illegible]が有効となって[illegible]カゲの龍尾[illegible]やりオンの後[illegible]である。次に下Ⓟの攻防を説明しよう。

町田近辺の人たちは下Ⓟが当たった、当たっていないというのを確認してから次の行動へ移るのが多い。



[illegible]リアー」と投げ返しをしてくることも多い。

下Ⓟはガードもしくは[illegible]ってしまう[illegible]で異なる[illegible]きないもの[illegible]より、下Ⓟをガード[illegible]極力さけ、下Ⓟ後の[illegible]ウンターで潰して自分の立場を有利にしてから2択に移るのだ。

前にVF2・1でしゃがみ投げ講座を説明したが、町田はジェフリーが強い。わけがわからないが、つまり、しゃがみ投げのマシンガンニーの決め所が非常にうまいのだ。

それを応用し、他キャラでも下Ⓟをしゃがみガードでスカ[illegible]から[illegible]へつないでくる場[illegible]少なくない。

下Ⓟスカしの[illegible]は[illegible]れと経験をつまない限り自分のものにはできない[illegible]だ、というアドバイスはないのだ。ごめんなさい。

あえて言うなら、肘や起き



[illegible]合避ステップに下Ⓟは無用。覚えておくが良い。

上がり蹴りをガードされてしまったときに下Ⓟを出したらしゃがみ投げを決められた。こういう場面が下Ⓟスカしの[illegible]つあるので覚えておくと良いだろう。

あとは実際に町田まで足を運んで、自分の持ちキャラで力をスカしてみる[illegible]。[illegible]は[illegible]を予定[illegible]だろう。[illegible]ここが知りたい」や「○○地区はどんな感じ？」などがあれば、ゲーメスト「キャサ夫のどんな感じ？」までハガキを送ってください。

お待ちしています。



まだまだ続くぜ！

対戦をもう一度深いところまで掘り下げてみよう

最後に伝えたい 対戦基礎総論'95

すっかり落ち着いてしまった感のある'95。この時期だからこそもう一度考えてほしいことがある。

担当：はまー

基礎の概念

KOF'95というゲームは、各キャラごとの闘い方が非常に特徴づけられている。強力な突進技でガンガン攻めるタイプのキャラもいれば、牽制をメインとする待ちor対応型が強いキャラもいる。臨機応変に攻め手を変える必要があるキャラに対して、すべての行動がただ1つの狙い目に集約されるキャラもいる。

今まで本誌では、こういった「キャラごとの独特な基本戦法」を中心に紹介してきた。だが、これらのことは「そのキャラのすべて」ではない。KOF'95における普遍的な法則やルールがあり、それを理解したうえで組み立てられたさまざまなセオリーが確立され、そこではじめて「セオリーを超える強力な戦法」としてキャラ別に紹介していたものである。ここは最重要ポイントでありながら、新システムの解析のページなどにその論旨をそれとなく分散させながらも、今まで詳しい解説がされていなかった。そこで今回、全体を把握しやすい今の時期だからこそ、あえてその「基本」となる戦法について システムの影響も絡めながら考えてみたいと思う。

セオリーとは何か？

もし'95なりの「平均的なキャラ」同士が対戦をした場合、試合の全体的な流れはおよそ図のようになると予想される。遠距離での接近、中距離での牽制、そして近距離でアドバンテージをとった後の選択肢など、細かいところで誤解されやすい部分について詳しく説明しよう。

●遠距離での攻防

互いの直接攻撃が届かないような間合いの場合、重要になってくるのが「突進技」「飛び道具」「大ジャンプ」、それと「攻撃避け」の兼ね合いである。

よく遠距離から飛び道具だけ出されてうまく対応できず、結局負けて腹を立てる人は多い。ただしこれは完全に自分の認識不足。「攻撃避けの硬直はどんな飛び道具の硬直よりも短い」「大ジャンプの落下速度は通常ジャンプと同じ」という点に注目するだけで、駆け引きのポイントがすぐにはっきりする。

遠距離で飛び道具を出すというのは横の移動を制限する、特に'95では強力な突進技を持つキャラが多いので、これを封じるために使われる。ただし攻撃避けがあるために牽制兼削りによるプレッシャーとして用いることは困難で、攻撃避けで避けながら少しずつ近付かれるだけでその脅威を失ってしまう。さらに大ジャンプを活用することにより、基本的にどんなに間合いが離れていたとしても、飛び道具への跳び込みに対して完全対応することはできない。全キャラ共通で「避けながら前進」というセオリーがあり、そのうえで跳び込みや飛び道具を撃つタイミングの駆け引きが存在しているのである。



あえて普通のジャンプで跳び込み、着地キャンセルで対応するのも基本の1つだ。

●中距離での攻防

この距離で重要になってくるのは、「牽制」とそれに対する反撃手段としての「大足払い」、そして「攻撃避け」「カウンター攻撃」「跳び込み」「投げ」といった基本要素の絡みである。

また例を挙げると、よくルガールやハイデルン、京などに「立ち小キックしかやらない」と文句を言う人がいる。確かに手を焼く攻撃だが、これは'95のシステムからすれば当然の行動である。その根拠として「通常攻撃が小と大しかなく、ほとんどの大以上の技に対しては攻撃避けからのカウンターが間に合う」というのがあるため、この距離で自ら大攻撃を仕掛けるのはリスクのほうが大きいためだ。大攻撃や攻撃避けに対抗する手段として「小技による牽制」は非常に重要な意味を持つということをまず理解すべきだろう。これに対抗するには、

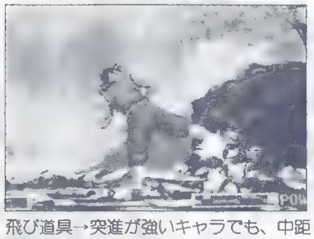


この間合いで精神的に有利なポジションを得ることがすべての起点となる。

「小技は間合い外からの大技に弱い」「中・上段の攻撃は下段技に弱い」という法則を使うことを考えると、牽制に引っ掛からない間合いをガードや攻撃避けで調節し、大足払いを合わせていくのがセオリーとなる。

もちろん相手側としても、この大足払いを読んで攻撃避け（カウンター）を合わせることもできるし、逆に読まれて投げ（小技による牽制）をくらう可能性もある。足払いが下段なのを逆手にとり、ダッシュからの投げや必殺技を決めるといった駆け引きもあるだろう。また、大技やカウンターを読まれて跳び込まれれば、当然悪くても主導権を握られることになる。

中距離での基本は、まず牽制によるイニシアティブの奪い合いがあり、これに対する反撃、そしてさらに裏をかいた対応といった駆け引きが根底にある。小技での牽制より大技からキャンセルで攻め込むほうが強いキャラは当然小技を使わなくなるが、それはあくまで「牽制以上にいい方法があるから」だということを正確に認識してほしい。牽制だけ、攻撃避けからの対応だけでやられるというのは、まだこのゲームに対する理解と経験が十分でない証拠。自分の負けた原因を追求し、さらなる対戦理論を組み立ててこそ、本当の「強さ」が分かるはずだ。

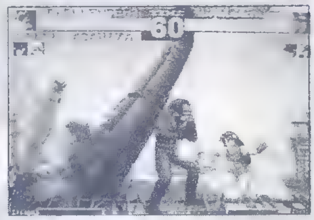


飛び道具→突進が強いキャラでも、中距離戦から間合いを離す方法を知らないと本末転倒。

●近距離での攻防

ここで言いたいことはズバリ、「投げ」に対する認識の再確認である。一般には頭ごなしに嫌われる傾向にある「当て投げ」「スカし投げ」だが、'95においてはそれがいかなる意味を持つものか、きちんと理論立てて解説してみたい。

'95の投げは、投げ抜けや受け身などがなく、純粋に「ガード対策」「返し技」としての効果があるほか、「攻撃避け対策」として非常に重要な役割を担っている。特に'95ではカウンター攻撃というシステムが採用されているため、「攻撃避け」「カウンター」と「投げ」「通常技」の兼ね合いが非


ゲージを溜めさせずにダウンさせる手段としても重要。

常に複雑なつながり方をしている。そのため、近距離で打撃の連携の合間に対する攻撃避けには敏感に反応し、的確に対処しなければならない。

ここで重要になるのが、「しゃがんだままでは攻撃避け・投げが出せない」という法則である。例えばジャンプ攻撃をガードした後など、次にくる攻撃が中・上段や投げならば、立ちガード方向にレバーを入れたまま投げを入力することで「ガード」か「投げ返し」になる（'95では100パーセント投げ返せるので、理論上では「ハメ」とはならない）。攻撃避けも同様で、相手が下段を出してこない限りいつかはガードが解けた瞬間攻撃避けを出すことができる。前述のように、攻撃避けは打撃に対してデメリットがないので、攻める側としては攻撃避けを簡単に出されない戦法を考えなければならない。

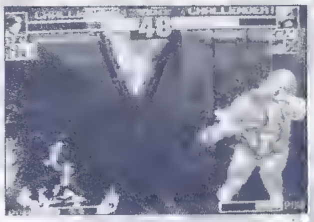
そこで重要視されるのが、「投げ」と「下段技」である。基本的にほとんどの攻撃がしゃがみガードできる'95では、それを崩すための攻撃手段として「投げ」を使う（例外についいては後述）。防御側はこれに対抗する手段として「投げ返し」を使うことになるが、この時は立ち状態になるので、今度は攻撃側に「下段」を攻めるという選択肢ができる。この小足払いなどによる下段狙いは仕掛けている間防御側の「投げ返し」「攻撃避け（カウンター）」を防ぐことができるが、そのうち間合いが離れてしまい、せっかくの攻めが骨折り損に終わってしまう。よってここで攻めが途切れないように大技や必殺技へ連携させる必要が出てくるが、今度は防御側が「攻撃避け（カウンター）」で攻守を逆転してくる可能性が出てくる。これを防ぐために攻撃側はあえてタイミングをずらした連携や投げを仕掛ける――といった「読みとしてのイタチごっこ」のバリエーションが、投げを意識するだけでどんどん広がっていくことになる。

ほとんどのプレイヤーが「ズルいから」という理由で「攻めとしての投げ」を嫌う傾向にあるが、ほかのゲームではともかく、'95のゲームシステムにおいては投げは対戦そのものを楽しむうえで欠かせない要素である。これをないがしろにして「このキャラはこう連携させると～」などと考えてみたところで、所詮は表面だけの薄っぺらなものになってしまうだろう。跳び込みや突進から、2択を迫ったりキャンセル必殺技の連携を組み立てるキャラがいるのも、それが「投げか打撃か」「ガードか反撃か」といったセオリーとなる駆け引きよりも確実かつ有効で、勝ちに結び付きやすいからこその「キャラ別必勝法」なのである。ただ世間が投げを嫌うから遠慮して使わない人、それに甘えていつもガードばかりしている人には、そのへんをしっかりと理解してもらいたい。それを越えたところにある駆け引きこそが、真の'95における対戦の醍醐味なのだから。

●パワー溜めに関する攻防

開幕直後から逃げつつパワーを溜める人を非難する声は多い。「自分から攻めてこないから」「やる気が感じられない」というのが意見の大半であるが、これも'95の法則に照らし合わせてみれば少々誤った認識であろう。

中距離の攻防で述べたように、攻撃避けとカウンターがあるため、大以上の攻撃は常に小技以上のリスクを伴う。だがパワーがMAXであれば、1・5倍の攻撃力というのはそのリスクをひっくり返すファクターであり、攻めによるリターンもより確実なものとなる。さらにMAX時限定の一発ガードキャンセルというシステムもあり、「打撃に対する防御を高める」という意味合いでもパワー溜めは重要な要素となっている。つまり、通常よりも勝つチャンスを増してくれるMAX状態を狙うというのは、'95においてはある意味当たり前の行動だろう。そして、それはこちらにも同様のことが言える。


「何はともあれパワ MAX」というのは、K.O.F.'95独特のセオリーである。

よって'95では、パワーを溜めるという行動は待ちだの何だのといった次元の問題ではなく、れっきとしたセオリーの一つである。いかにパワーをため、通常戦の常識をくつがえし、自分に有利に持っていくか。そして、いかに相手のMAX状態を阻止するかといった駆け引きが、'95独特の楽しみ方だろう。それに、相手がMAXだからといって攻め手がないわけではない。打撃と思わせての投げやガードキャンセルのタイミングをずらすための牽制、めくりジャンプ攻撃といった方法はいくらでも考えられる。そして、「MAXでのガードキャンセルは強い」というセオリーを


ワザとスキのない技で反撃できるように必殺技を誘うことも可能。

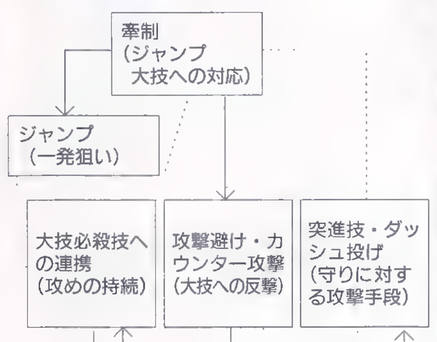
崩された相手は、また新たなMAX時の活用法を考える――。'95のゲームシステムには、こういった「イタチごっこ」を意識させる要素がいたるところに細かく設定されており、それの複雑な絡み合いが「見た目の派手さ」の裏で頻繁に影響してくる。例えばMAX時なら一発で倒せる連続技があるとしても、まさにそれが決まった瞬間を見るだけならば「バランスがとれていない」と目に映るかもしれない。だが、「いかにMAXにするか」「いかに低く近い打点でジャンプ攻撃を当てるか」といった下準備をするだけで、見た目だけからでは計り知れない数々の駆け引きを乗り越える必要がある。

ゲームを好きになるということは…

そのキャラの究極の目的を発見、設定し、それを生かす布石を研究する。それは例えばジャンプからの連続技であったり、突進技であったり、小足払いや牽制の場合もあるだろう。そして肝心なのは、自分と相手がお互いの狙い目を理解し、それを決める、もしくは阻止するような戦法を研究していくことが、対戦における駆け引きであり、醍醐味であり、そのゲームをおもしろくしている究極の要因だろうということである。

実戦の経験から「たまたま」勝率のいいパターンを発見し（もしくは雑誌などから知識を得て）、それに沿って常に一定の勝ち星という結果を出すことで「対戦を楽しむ」こととしている人は多い。だが、対戦で勝つということは、「○○連勝した」ということではない。勝率では計れない、「相手のキャラ」ではなく「相手」に勝つことこそが最大の目的であり、ゲームシステムやキャラごとの特徴というのは、あくまでその「駆け引きの道具」に過ぎない。

そして、そのゲームを好きになるということは、その「道具」を使った「駆け引き」の内容にどれだけ魅せられているかということではないだろうか。キャラの容姿自体に惚れるのは構わない。そのキャラの持つ性能に憧れてプレイするのもいいだろう。だが、'95を好きだというからには、もしくは'95を好きになりたいのならば、「闘い方」という魅力にも目を向けてみてほしい。



・主導権を握った後の近距離の攻防

攻撃側
- 投げ
- 下段狙い
- 小技による牽制
- 攻撃避け

守備側
- 投げ返し
- 技による反撃
- ガード
- ガードキャンセル

攻＼防	投返	反撃	防御	GC
投げ	×	△	○	○
下段	○	△	○	△
牽制	△	○	△	△
避け	×	○	△	△

※攻が守に対して、
×……不利
△……キャラ状況による
○……有利

★これはほんの一例であり、キャラによる独特の攻めも考慮する必要がある

稼ぐために！
データ攻略第1弾！



点数に関する稼ぎがまた熱い！100%だけが楽しみ方じゃないぞ！

担当：ずるずる

各ステージに隠しボーナスあり！

急降下ステージを除き、残る全ステージに20万点というボーナスキャラが存在する。

スカイターゲットのステージは、地上近くを飛行するものと、まったく地上が見えない上空を飛行するものがある（両方ある面もあるが）。

そのどちらにもボーナスキャラが登場する。

地上ステージでは、固定の砲台が、上空では翼竜が！

これをバルカンで撃つと20万点入る。

さあ、探せーっ！



上空では翼竜がボーナスキャラ。大きい！



地上にある砲台。これがボーナスキャラ。

効率よくロックオンするには

とにかくクリアだけ目指すなら無理にロックオンはしないほうがいい。その理由は、ロックオンしようとするとき、慎重になりすぎて動きが止まってしまう。そこへホーミングミサイルが飛んでくる。

動き回っていれば、ホーミングミサイルを回避することができる。

しかしこのゲームの場合、クリアするのも1つの目標だが、最終的にはHIT数が目標となり、どれだけ点数を稼げるかに変わってくる。



そのためにはしっかりロックオンをしていかねばならない。ゆっくり動き、ロックオンしていくことは可能。だが、それでは時間が足りず逃げられてしまう。

ここでぜひ取得してほしいテクとして、流れるようなロックオンと、ロックオンの判定範囲を有効に使った方法だ。

流れるようにというのは、1つ1つ狙うのではなく、1回の動きで一気にロックすること。横一列に出るようなときに使える。応用できるぞ。

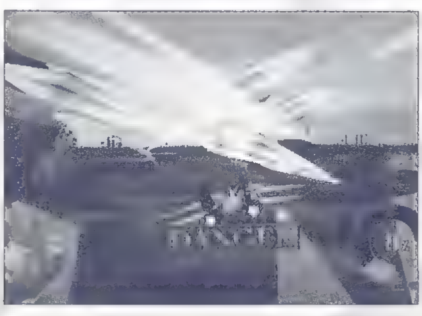
ダメージの法則



このゲームの進行は、1クレジットで1機、100%というライフゲージというシステム。ダメージで減る。

これが0%になるとゲームオーバー。何がどうなって減っていくのかがわからない人もいるので、どの攻撃を受けてどれだけ減るかを載せよう。

ミサイル、レーザー、火柱が30%、バルカン、機雷（ドラム缶型含む）が20%となっている。意外に大きい。



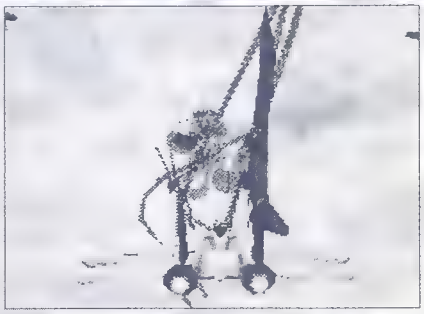
レーザー1発で30%減→3発で残り10%。もうくらえない！

ボス以外の点数配点について

ボス以外の点数（撃ち方で変わる）は下の表の通り。
ロックオンしてミサイルを撃って落とすのが基本となっている。バルカンで撃墜した場合は、1・5倍計算となる。



なんと戦艦もバルカンで撃てる。でもちょっと時間がかかる？



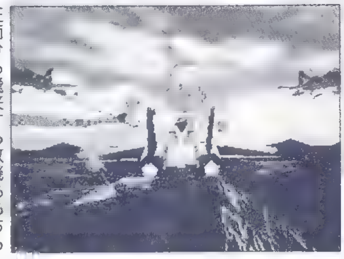
急降下ステージでもOK。しかし全部はさすがに無理。

最初に出てきたときの点数が基本となる。2回目に（次ステージ以降で）出てきたときは、最初に出てきたときの基本点数にプラスされたものになる。

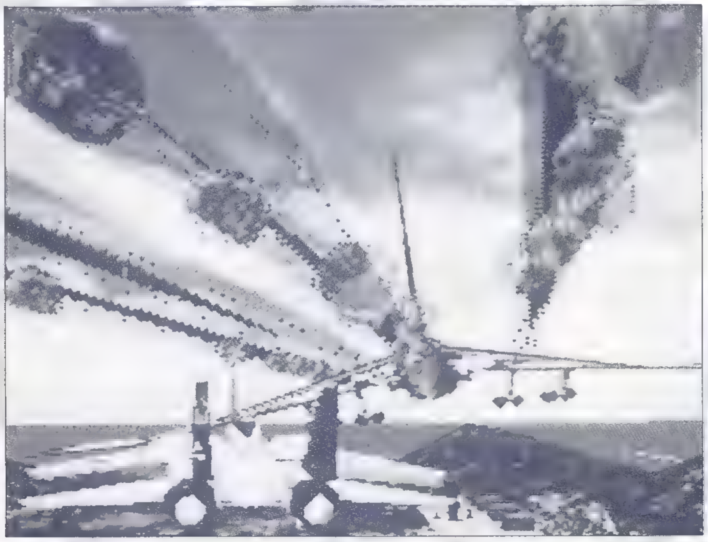
後半になって出てくるものは、同じ敵であっても、高い点数になる。テクニックを評価されているといっていい。

ハイスコア争いに関係してくる点としては、まず全部の敵を撃墜すること。

各ステージで100％を出し、50万点を稼ぐ



正面から飛来する敵機ももちろんバルカンで撃墜できる。



中ボスもOK。でも時間がかかる。



ボスで稼ぐのに夢中になると…あ〜っ！

その100％の中で、どれだけバルカンで撃てるかだ。

ボスの点数は、全ステージの紹介が終わってから載せるが、そのボスに付いている砲台などが稼ぎのポイントとなる。それらを多く壊し、そして早く倒し、タイムボーナスで稼ぐのだ。

稼ぎは熱そうだ。



バルカンだけでもボスは倒せる。こっちのほうが早いこともある。

得点設定（ボス以外）一覧表

	AREA 1	AREA 2	AREA 3	AREA 4	AREA 5	AREA 6	AREA 7
ザコ敵	360（基本）	+60（420）	+180（540）	+320（680）	+360（720）	+480（840）	+840（1200）
中ボス	2400（基本）	+800（3200）	+1600（4000）	+2200（4600）	+3600（6000）	+5200（7600）	
砲台			3400（基本）		+2200（5600）	+3800（7200）	+5000（8400）
ヘリ			480（基本）		+200（680）	+280（760）	
艦船	2200（基本）		+1400（3600）		+3000（5200）	+4200（6400）	
戦車						4800（基本）	
飛行船			3800（基本）			+2600（6400）	
列車					1200（基本）		

数値はミサイルで撃墜したときのものであり、バルカン砲で撃墜した場合は、ここにある数値を1.5倍した得点となる。

いよいよラスト
エンディングはすぐそこだ

パルスター

すべてをパターンにできるこのゲーム。学習能力があるハズのホモサピエンスならこのゲームのエンディングは見られるハズ。見られない人は人間として認められんね(横暴)。

担当:Dr. Ace

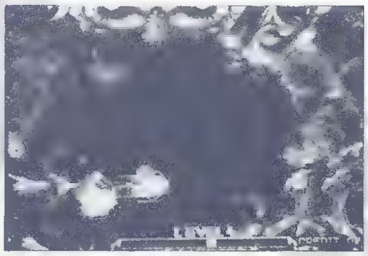
ステージ8 ライフ オア デス

とうとう最終面。頑張ってクリアしよう。

ザコ対処パターン

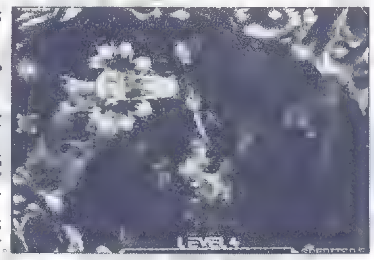
この面は装備があろうがなかろうが、パターンを覚えていなければ死ぬところでは死ぬるステージだ。出現パターンはしっかり覚えておこう。

まず、火星人。こいつは結構強い部類。ボイジャーでガードできない弾を狙い撃ちしてくる。出現位置を待ち伏せしよう。



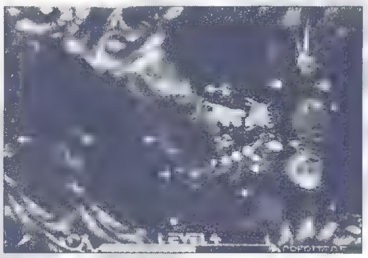
星人は何より優先。

そして、最強のドジョウの登場。レベル2以上溜めショットが重要だ。こいつは残しておくと3つに分裂するか、ピンクの9ウェイビームを吐いてくる。特にピンクのビームは詰んでいるのでドジョウの出現位置はすべて記憶しておこう。これさえ覚えておけばこの面は楽勝だ。

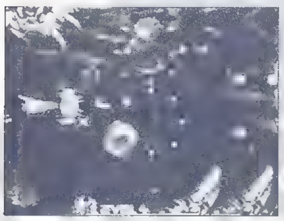


ドジョウは曲がり角を狙おう。

次に羽虫。羽虫の泳ぎはのろいので問題なしだろう。倒せはするが、頭のみしか受け付けずしかも硬いので面倒。こいつはむしろショットを止められることのほうがでかい。



羽虫はルートを覚えよう。



後ろからのに注意。

周りのザコに気をつけよう。

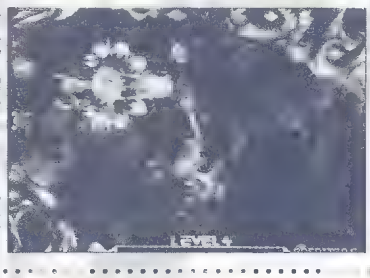
作裂弾も重要。特に後ろから来る奴は、イオが欲しくなる。その場所その場所で対応が違うので、やはり出現位置を覚えよう。

地上物では、まずイソギンチャク。ミミズが厄介。ミミズにより他の、特にドジョウとの連携が嫌なので、こいつも処理を忘れぬよう。



特に後半は壁に隠れていて撃ちにくい。

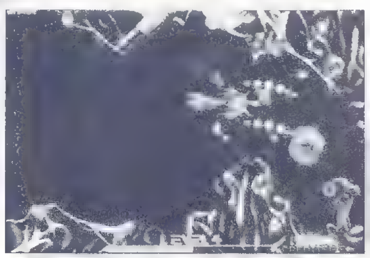
霧の立ちこめた穴から出てくるピンクの地上物も、場所によっては無視できない。先端だけが弱点なので狙い撃ちが必要。場所だけは覚えておこう。



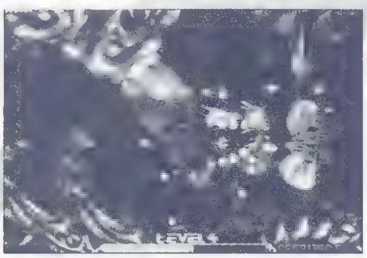
レベル3溜めショットを確実に。

ノーミスパターン

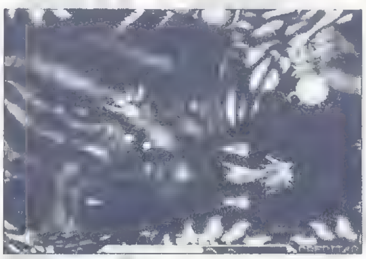
復活時よりは楽な地点が3



楽な地点①こんなふう。



楽な地点②ここからでもドジョウに間に合う。



楽な地点③ここもイオ任せに。

つある。死ににくくするために、より安全に進もう。

①最初の火星人

イオを右下に向けよう。これで対応していれば、まず初心者でも死ぬことはないだろう。連付きなら、先に出現位置で待ち伏せしてもいいが、壁の問題も出てくるので、より安全に、ということならやはりイオだろう。

②第2中間復活地点辺り

後ろから作裂弾が来るのでイオを後ろに向けておこう。

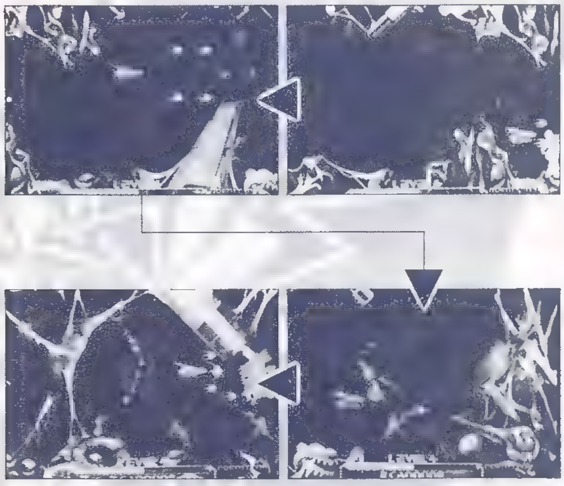
③最後のザコラッシュ前

後ろから青ザコ飛来。②と同じくイオで対処しよう。

イオがあれば、ミミズの体当たりをくらいにくいし、只の弾も防げるし、そもそもが楽なので、やはり死んだら最初からやり直しでもしよう。

復活地点　その1

最初にスピードを取ったら前に出て火星人を待ち伏せしよう。そのあとは作裂弾×8を上の連射ショットで倒そう。



下のTレーザーキャリアもついでに死んでいるはずだ。

次のドジョウ×3が曲者で、ここは1匹目を溜め、2匹目は連射しながら下をくぐって、3匹目を溜めショット。あとは連射で。ここまで流れ作業でいこう。

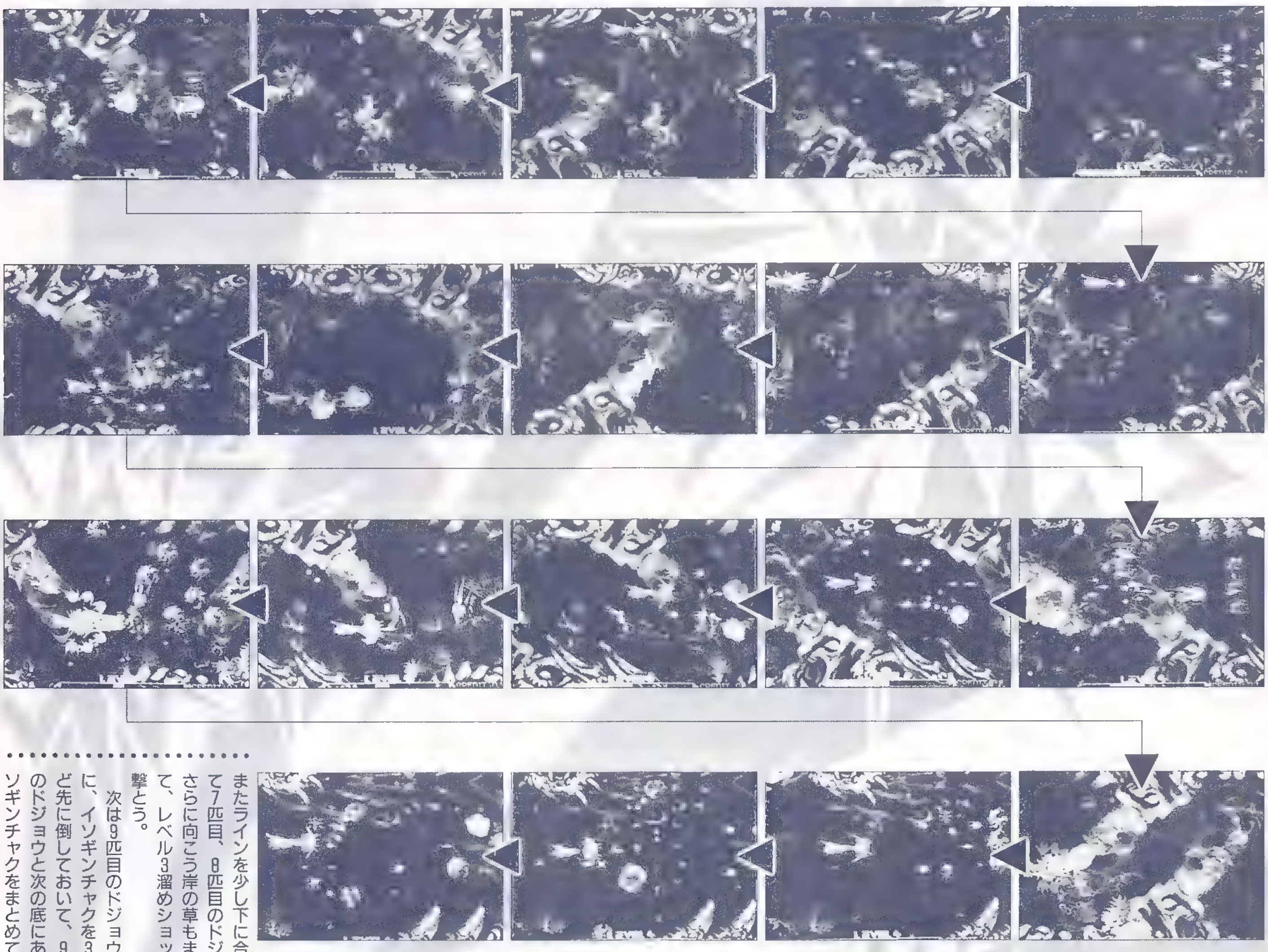
あとはFレーザーを越えるまで連射で進める。狭い道を越えて次のドジョウに備えよう。ここまで来たら次の地点なので頑張ろう。

復活地点　その2

最初は連射でスピードとRレーザーを出して、後ろからのドジョウを下に回って避けよう。ザコ（特にミミズ）が途切れるまでしばらく連射で過ごして、ピンクを倒して上のイソギンチャクを流れるようにドジョウと共に倒そう。

5匹目のドジョウはイソギンチャクと一緒に倒して、6匹目のドジョウはそのまま。次にラインを合わせて向こうのピンクを。これを倒したらまたラインを少し下に合わせて7匹目、8匹目のドジョウ、さらに向こう岸の草もまとめて、レベル3溜めショットを撃とう。

次は9匹目のドジョウの前に、イソギンチャクを3匹ほど先に倒しておいて、9匹目のドジョウと次の底にあるイソギンチャクをまとめて倒そ



う。ピンクを早めに倒して下の緑ザコに突っ込みながら次の10匹目のドジョウを待ち伏せ。この時、向こう岸の火星人も一緒に倒そう。11匹目のドジョウは火星人を撃ち漏らしていたら一緒に。12匹目と13匹目のドジョウはやはりまとめて殺そう。

次のピンクは結構後回しでも、あわよくば潰しておかなくてもいい。ここで下から来るNビームを取れば、あとは安心。連射で赤ザコを蹴散らしつつ、上下から襲い来る14匹目と15匹目を倒して、ひと段落。

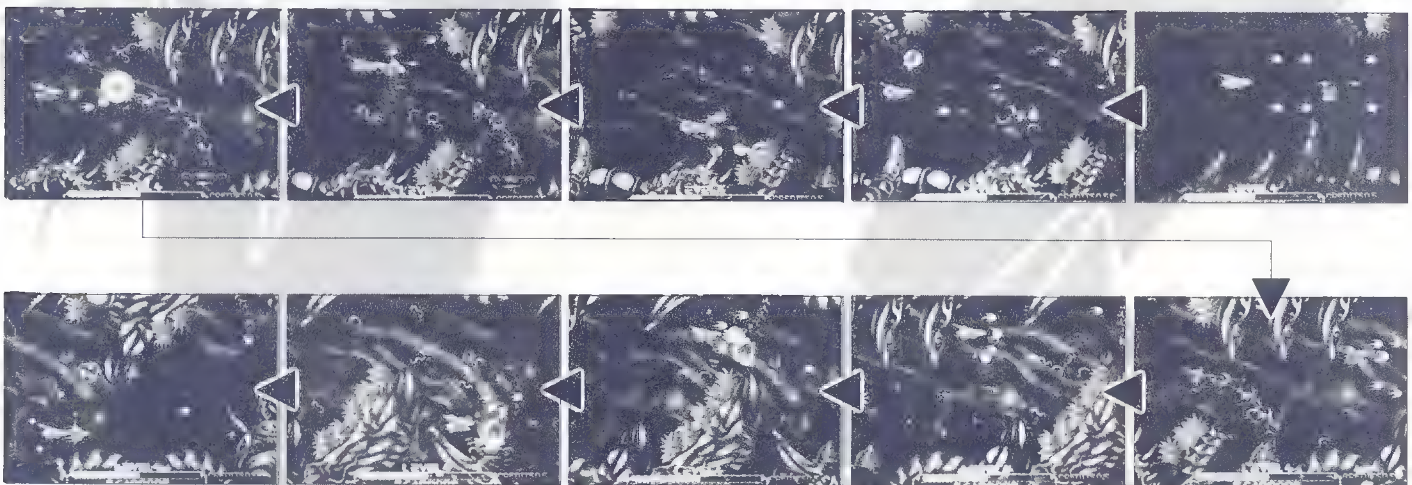
次は後ろから羽虫が出るので、そこは注意しておこう。あとは連射で、羽虫を避けながら連射でザコ退治。ピンクが出るが無理して狙うよりはここはキャラオーバーによりゆっくりものを見られるところなので、ザコと最後のドジョウ×3を確実に倒していこう。

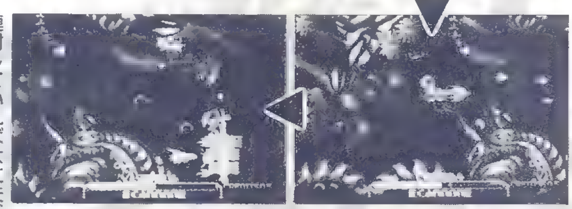
ここを越えたら炸裂弾が、前から後ろから。ここは後ろから炸裂弾が出てきたときに後ろに下がって回り込もう。ここは辛いが、死んでも次に進めるので、まだ残機があればクリアは余裕だ。

復活地点　その3

ここからは溜めショットは一切なし。連射ショットだけで進もう。

まずはスピード。緑ザコ×3編隊が続いて、次にTレーザー出現。ここで後ろで耐えていて、後ろから羽虫が現れたら前に出てTレーザーを取ろう。取ったら反時計回りで後ろに回ってハッチから出てくるザコを倒しつつ前に出よう。この間、ミミズが怖いが連射していれば大丈夫だ。





後ろからの炸裂弾はここで耐えて、草がこっちを向いたら前に出てボイジャーを重ねて撃ちまくろう。そのあと下のハッチを連射ショットで壊して、後ろからの青ザコをここで対処。1匹目は普通にスクロールに合わせて下がれば良いが、2匹目、3匹目は弾の間を切り返しが必要。ここを過ぎたら地形に沿って前に出て、ここでスクロールに合わせて羽虫が通りすぎるまで耐える。あとはホーミングがここで出るので画面下で壊さないようにしよう。

あとはボス戦だ。

ラスボス　ブビー

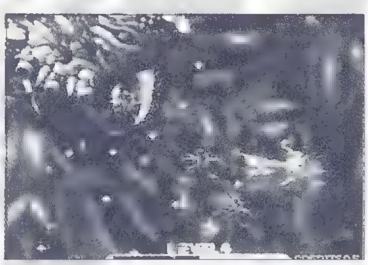
まず、ボス前にスピード×2、Nビーム、Rレーザーが出るが、やはりNビームでいこう。

3段階ある。1段階は顔から多3ウェイ弾を撃ちつつ、周期で青く光るビームとヘビを撃ってきて、ヘビは回りながらピンクの弾をばらまく。ヘビが回ってきたら、またビームと角から薄黄緑のビーム。これはヘビが向かってくるところか回ってきたところを撃って、それ以外のときに本体に撃ち込もう。



ここでヘビを片づけよう。

2段階目はヤドカリが4角弾を撃ちながら、上に行ったときに炎を連射して、前に来るとザコ放出と光るビーム。



上に抜けるときが注意。

基本的にボスに合わせて回るザコは光るビームを引きつけて、下に避けたときに溜めショットで倒し前に出て4角弾とザコの間を上に抜けよう。あとはそれを続けていれば、そのうち最終段階になるだろう。

最終段階はくるくる回転しながら16方向ビームとザコ放出、5ウェイレーザー、黄色の4本レーザーがループ。16方向時に前に出てくるが、当たることはない。結局、何のことはなく前で粘っていなさい、という攻撃だけなのでまったく死ぬ要素はないだろう。イオがあったら一応上か下にでも向けておいて、ちょろりと稼ごう。



あとは耐えればエンディングだ。

稼ぎはここが一番重要で、ボスを殺しつつ自分も死ぬということが要求される。所詮相打ちっていうやつだ。5万点なので4機潰せば1機増える。でも、全一は600万を出しているらしい。

相打ちはレベル3溜めショットを13回当てると死ぬのでそれを撃って弾に突っ込もう。

以上、パルスターの攻略は終わり。あとは自分なりの遊び方でも見つけてくださいな。

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲーメスト編集部
ゲーメストワールド係行

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL		本誌購入日	
本誌購入店			

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
君こそGAMEST行
（1月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
※都道府県	
1.小学（　）年 ②中学（　）年 3.高校（　）年 ④大学（　）年 5.社会人 ⑥その他（　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３Ｆ

株式会社 新声社
マーヴル・スーパーヒーローズ行

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 5.社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

●好評発売中のゲーメストワールドで、やってほしい企画や、それぞれのコーナーへの投稿をお願いします！ワールドの紙面を飾るのは君だ!!

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

キリトリ線

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを１人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ（　　　　　　）嫌いなキャラ（　　　　　　）

理由（それぞれ）

●このキャラの覆面があったらかぶってみたい～というのがあったらそのキャラと、かぶって何をしてみたいか書いてください。

イラスト＆文章ネタ大募集！締め切りは1月5日（消印有効）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア　　　PTS.　　月　日　達成

面　数　　　備考（タイム・残機）

難易度

機数設定

ゲームセンター　名前

住所　　　電話

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　㊞

キリトリ線

ペースカー攻略 その2
「ハイランド スピードウェイ」を走る!

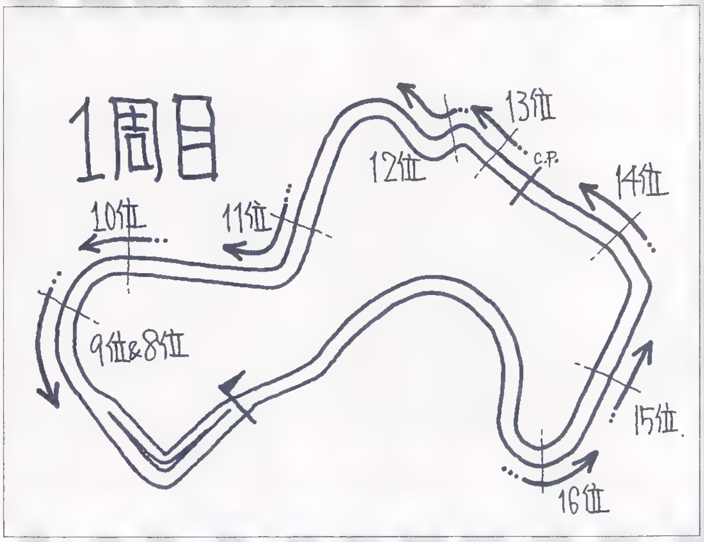
INDY 500™

シフトチェンジがすっごく楽しい!

担当:亜音速の気孔師 ずるずる

ペースカーで走る! ハイランド レースウェイ
しっかりシフトチェンジをしよう!

さて今回は、ペースカーで中級コースをMTで走る。通常のマシンよりグリップ力が落ちるため、テクニカルコーナーの多いここでは、コーナー出口で冷やっとすることも多い。そこが楽しいんだよね。が、しっかりグリップさせてガンガンライバルを抜いて1位ゴールを目指すぞ!

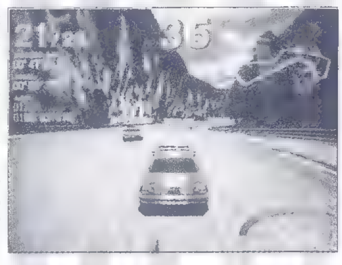


1周目 接触せずにアタック!

1周目で重要になるのは、接触せずに走ること。スリップストリームを使ったり、敵車アタックで加速するのも大切だが、何よりもきちんと走れること。余裕のある走りを



軽い右、左をインを通っていく。早めに移動しないと塞がれる。



長い右カーブの入り口。ゆっくりインへ。スリップも使う。

MTでのスタート、レースモードでは、4速から始まる。ローリングスタートで始まってほしい。



きつくなったらインキープ。次の左急カーブの準備に入る。

り、レッドゾーンに入る手前で5、6速とアップし、スタートラインを通過していく。タイムアタックモードでは、スタートラインから始まる(ローリングスタートだが)



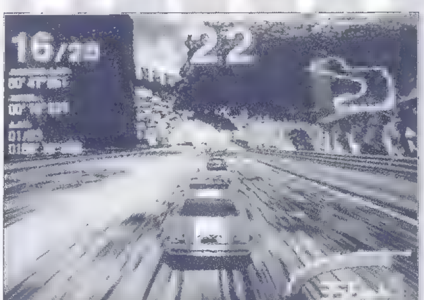


1つ目の左をブレーキで進入。2つ目で5速へシフトダウン。

ため、そこからのシフトアップとなる。

スタートしたら、ラインを右へ。小さい右、左のカーブをインで通っていく。26位の後ろ、23位の後に入るようにして加速させていく。

長い右カーブに入るとき、いきなり右へ寄るのではなく、少しずつ動き、20位の後ろ、19位の後ろとスリップに入り



大樹木の下。15位のスリップに入り、加速して次の左カーブへ。

ながらインへ入っていく。

この右カーブは初め緩く、後半きつい。ハイグリップ走行でしっかりインを走ろう。

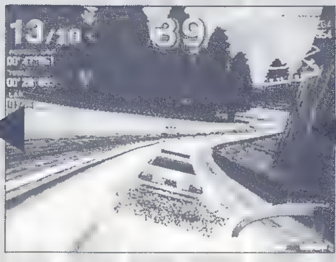
左急カーブは、ラインをアウトからインへ。2つある左カーブの1つめは強引にインへ。もう1つの左カーブの手



橋の下の2連カーブの出口で14位に追いつく。あわてるな！

前で全開のまま1秒弱ブレーキ。テールがスライドしたら5速へシフトダウン。もちろんこのときハンドルを切る。カーブを抜けられる角度になったらカウンターを当て抜ける。ブレーキの量が少ないとオーバースピードでふくらんでしまうので注意。

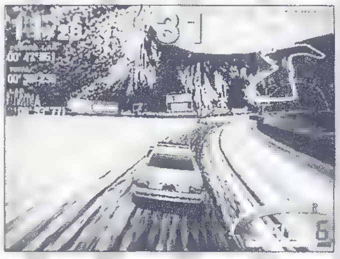






連続カーブ。1、2つ目はダートのインへ。3つ目は路上だ。

大樹木の下で15位を抜き、軽い左カーブへ。しっかりグリップさせて走り、出口で14位に追いつき、そして抜く。



全開でインへ。340km／h以上ハイグリップ走行で抜ける。

ストレートで右に寄り、右、左、右の連続カーブへ。その進入直前で13位を左から抜き、1つ目の左カーブのダートへ。



トンネル内。インをしっかりキープし、高いスピードを維持。

そのとき5速へシフトダウン。すぐ切り返して右のダートへ。ダートに入ってから4速へシフトダウン。3つ目の左カーブのインへ入るため、切り返し、ロンロードに出たところで5速、左カーブのイン





最終コーナー。アウトからブレーキで向きを変えインへ。

に寄ったところで6速へ。ハイグリップ走行で抜け走る。

右のきついカーブ手前で11位を抜き、アウトからインへ。ゆっくりハンドルを切り、インへ。立ち上がるとき、1度切り直しながら戻すとホイルスピンしにくい。

トンネル内はハイグリップ走行。10位を抜き、追う。

最終コーナーは手前で9、8位を抜き、アウトから進入。インに入る前に1度全開のままブレーキ。向きを変え、5速に落とし、インへ。カウンターを当て、加速させる。

アウトにふくらみ、6速へ。

7位を追って2周目へ突入。

2周目 ライン重視で走れ！

1周目で一気に8位へ。20台も抜いたことになる。2周目は、7台抜いて2位へ。

抜く台数が半分になったことで、1周目より落ち着いて走ることができる。となればライン重視となる。スリップストリームがあまり使えないことも頭に置いておこう。

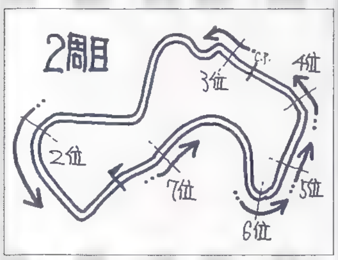
2周目に入ってまずライン



7位を追う。しかしあわてず走る。まず右ロングカーブのイン。

通りにしっかり走る。すると右ロングカーブの途中で7位に追いつく。インを突いて走っていれば楽に追い抜ける。

左急カーブもライン通り、ブレーキ進入、5速へのダウンでインを突いて走り、6、5位をここまで抜いていく。





ハイグリップ走行で走り、左急カーブへ。

オーバースピードに気をつけて左カーブを抜け、加速。

橋の下の左カーブも、アウトから静かにインに寄り、2



インを突き、上手にアウトへ。5位を抜ければ上出来。

つ目の左カーブでハイグリップ走行に変え、インを通ってアウトへ抜けていく。

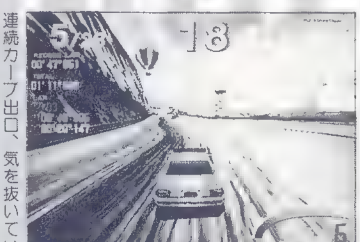
左、右、左の連続カーブ手



4位を追って連続カーブへ。コーナー進入で絡まないこと。

前で4位を抜く。少し遅れると4位とラインがクロスするのでその場合は安全に少し減速させてからダートに入る。

1周目と同じように、1つ



連続カーブ出口、気を抜いているとすぐアウトに出るので注意。

目、2つ目の左、右のカーブのダートを走り、5、4速とシフトダウン。右カーブへ切り返し、5、6速とシフトアップし、しっかりインを通っ



あとはしっかり走るのみ。ミスするな！

てアウトへ抜けていく。

このとき3位を追い抜く。しっかりグリップ走行をして2位を追う。

トンネルに入るころ、2位の後ろへ。しっかりスリップに入り、抜く。あわてずラインをアウトに変え、最終コーナー進入の準備へ。

3周目 1位へ！ 周回遅れに注意！

2位で3周目へ突入。いきなりペースカー、中級コースを始めてここで2位になっているということはさすがに難しい。当然ノーミスが条件となる。

練習して上手になる過程で目安にしてほしいのは、まず完走、そして6位以内、3位



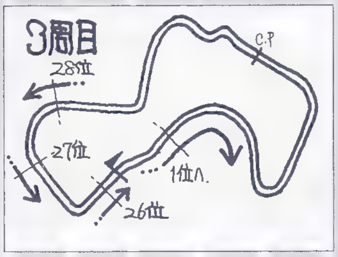
1位のマシンに右ロングカーブで追いつく。

内完走、そして1位ゴール。

上手になる過程での1位ゴールにもいろいろある。

4位で3周目に突入し、ゴール直前に1位へ。それが3位で、2位へとなる。

多少のミスをしてもそれを



カバーできるパワーと気合が120%の走りを生み出すといっていいだろう。

上手になれば、戦う相手はCPU車から自分に変わる。

3周目はとくにそれが言える。1位はとくに速いため、



ライバルのいない左急カーブ出口。ミスは自分の責任。

ちょっとしたミスで差が広がるからだ。

ホイルスピンをさせないよう、ハイグリップ走行を駆使し、そしてしっかりインを突き、1位を追う。



28位が出てくる。スピード差があるので注意。

前半は敵車が出てこないので、きれいなラインを描いて走ることができる。

右ロングカーブの途中で1位のマシンが大きく見えてくる。抜けーっ！

あとは左、右、左の連続カーブ。ここをしっかり走り、1位をキープしていく。



スリップに入ればどいてくれる。自分から動かなければ大丈夫だ。

速ければ前半で抜くことができるが、それはノーミスで走るぐらいミスがないとき。上達中は、ここからバトルが始まる。

しっかりハイグリップ走行でインを走り、1位の後ろへ。

右急カーブ前で抜けられれば安全だが、いっしょに進入するときは、絶対にインを取ること。インから進入し、1位の横っ腹を利用し、ターンして抜ける。



ミスなく走れれば、楽に2分30秒が切れるぞ！

あとは道なり。だが周回遅れが出る。ぶつからないよう気をつけて走り（もちろんスリップを使う）ゴールへ。

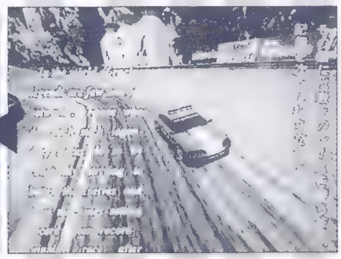
見事1位でゴールできればエンディングへ。タイムは？

1周目を48秒後半、2、3周目を49秒後半で走り、2分30秒を切りたい（ぬるい？）。

ペースカーでエンディングへ…

自分のプレイを違う視点からみることが唯一できるのがエンディングだ（通信筐体の空いている台のモニターでライブ映像が出るが、自分は見られない！）。

ここでライン取りの確認だ。







これを見るのも1つの勉強。ハイグリップ走行の動きがわかる。

チャドラン

日本最大規模を誇る

通 販 部

☎06-543-7700(受付時間朝10時〜夕方7時)
〒550 大阪市西区南堀江1-23-6 以降は自動録音にて24時間OK。
FAXでの注文も受け付けています。FAX06-543-8778

新作・人気作を並ばずに買いたい!ほしいソフトがどこにも売っていない!
今すぐお電話ください。チャドランはそんなあなたの味方です。

●新品・中古・激安価格 ●日本一の規模を誇る在庫量 ●買って安心着払いシステム ●注文した次の日には商品到着(一部地域を除く) ●予約をしていると発売日には商品到着(一部地域商品を除く)

お願い
■発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます■新作予約のキャンセルは発売日の5日前までにお願いいたします。それ以後は往復送料を頂きます■商品代金は商品と引き換えです■未成年の方は保護者の方の電話確認が必要です■日曜・祝日はお休みです■返品交換は不可(不良品はメーカー保証となります)■価格は変更する場合が有りますのでお電話にてご確認ください
※中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。

12/23・24は休まず営業いたします。

チャドランクラブ会員募集中!! 特典いっぱい
お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、200円分切手を同封して封書でお申し込み下さい。

チャドランニュースをお送りします
お申込みは氏名、〒番号、住所、電話、生年月日をご記入の上、封書でお申し込み下さい。(返信用切手80円同封)

●●FAX情報サービス開始●●

①チャドランでは今回FAX情報サービスを開始致しました。お家のFAXにて何時でも好きな時に色々な情報をお届けする事が出来ます。取り合えず総合案内メニューにてメニューの確認をして好きな情報をご覧ください。

②方法はまずお家のFAXのポーリング受信という機能の取扱い方法を説明書で探して下さい。そして、説明書の指示通りに行なってみて下さい。どうしてもわからない時は説明書等に記載されている各メーカーのお客様案内等に聞いて下さい。

③ポーリング受信とは?ポーリング受信とはあらかじめチャドラン側のFAXにセットされた新作・中古・お買得商品などのとってもお得な情報をあなたのお家のFAXにいつでもお届けできるとっても便利なサービスです!
(ファイル番号No.1は総合メニュー案内です)



新作予約受付中
(この表以外のソフトも予約受付中です)

発売日		商品名	予定価格
95年12月19日	SF	テクモスーパーボウル3	¥8,680
95年12月21日	SS	QUOVADIS	¥6,120
95年12月22日	FX	鬼神童子ZENKI FX	¥7,480
95年12月22日	GB	Pーマン GB	¥2,980
95年12月22日	GB	ミッキーノシンデレラ城 ミステリーツアー	¥2,980
95年12月22日	GG	忍空2〜天空龍への道〜	¥3,380
95年12月22日	NC	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	¥6,280
95年12月22日	GG	LUNAR	¥3,980
95年12月22日	SC	聖夜物語	¥5,280
95年12月22日	SF	イースV	¥8,680
95年12月22日	SF	月面のアヌビス	¥7,980
95年12月22日	SF	黄龍の耳	¥6,580
95年12月22日	SF	3×3 EYES 獣魔奉還	¥7,580
95年12月22日	SF	ざくろの味	¥7,980
95年12月22日	SF	スーパー将棋3〜将太平	¥8,680
95年12月22日	SF	将棋三昧	¥6,580
95年12月22日	SF	実況おしゃべり パロディウス	¥6,580
95年12月22日	SF	対局囲碁 韋駄天	¥9,980
95年12月22日	SF	大爆笑人生劇場 サラリーマン編	¥6,580
95年12月22日	SF	スーパーチャイニーズワールド3	¥6,580
95年12月22日	SF	天外魔境ZERO	TEL
95年12月22日	SF	バトルサブマリン	¥6,580
95年12月22日	SF	水木しげるの妖怪百鬼夜行	¥7,980
95年12月22日	SF	ロードス島戦記	¥7,580
95年12月22日	SS	ウィザーズハーモニー	¥4,480
95年12月22日	SS	CRETURE SHOCK	¥6,120
95年12月22日	SS	ゴジラ〜列島震撼〜	¥5,220
95年12月22日	SS	ダライアス外伝	¥5,220
95年12月22日	SS	テーマパーク	¥5,220
95年12月22日	SS	NINKU 一忍空一	¥5,220
95年12月22日	SS	バーチャル・フォトスタジオ	¥6,120
95年12月22日	SS	バーチャレーシング セガ・サターン	¥5,220
95年12月22日	SS	ブラックファイアー	¥5,220
95年12月22日	3D	アウトバーン トキオ	¥5,780
95年12月22日	3D	閉ざされた館	¥5,780
95年12月22日	3D	ファイナルロマンス2	¥6,680
95年12月22日	3D	ロイヤルプロレスリング	¥6,680
95年12月25日	SS	真・女神転生 デビルサマナー	¥6,120
95年12月27日	GB	忍たま乱太郎GB	¥3,380
95年12月27日	SF	最強 高田延彦	¥7,580
95年12月28日	SF	PARLORパーラー4 CR	¥7,980
95年12月28日	SS	ザ・ホード	¥5,220
95年12月29日	SF	ザ・グレイトバトルV	¥6,580
95年12月29日	SF	ファーランドストーリー2	¥8,680
95年12月29日	SS	カオスコントロール	¥5,220
95年12月29日	SS	セガラリー・チャンピオンシップ	¥5,220
95年12月下旬	SF	空想科学世界 ガリバーボーイ	¥6,580
95年12月下旬	SF	三國志英傑伝	¥8,680
95年12月下旬	SS	機動戦士ガンダム	¥6,120
95年12月下旬	SS	GOTHA II 天空の騎士	未定
95年12月下旬	SS	北斗の拳	¥5,220
95年12月予定	SF	戦国の覇者 天下布武の道	¥8,680
95年12月予定	SF	'96 全国高校サッカー選手権	¥6,580
95年12月予定	SF	タワードリーム	未定
95年12月予定	SS	シーバスフィッシング	¥5,220
96年1月1日	SF	蓬莱学園の冒険	¥8,680
96年2月23日	SF	ガンハザード	TEL
96年1月12日	SF	幕末降臨伝ONI	¥8,680
96年1月12日	SF	ときめきメモリアル	TEL
96年1月12日	SF	魔導物語 ハナマル 大幼稚園児	TEL
96年1月12日	SS	麻雀狂時代 コギャル ホウカゴヘン	¥7,980
96年1月19日	SF	磯釣り 一離島編一	¥7,580
96年1月19日	SF	将棋の花道	¥8,680
96年1月26日	GG	ばくばくアニマル	¥2,580
96年1月26日	SF	平成軍人将棋	¥6,580
96年1月26日	SF	無人島物語	¥8,680
96年1月26日	SF	幼稚園戦記まだら	¥6,580
96年1月26日	SS	DEATH MASK	¥7,980
96年3月上旬	SF	スーパーマリオRPG	TEL
96年1月中旬	SF	峠伝説 最速バトル	¥7,580
96年1月下旬	SS	サイベリア	未定
96年1月下旬	SS	天地無用!魅御理温泉の旅	¥8,010
96年1月下旬	SS	必殺 パチンココレクション	¥6,120
96年1月予定	SF	的中競馬塾	¥6,580
96年1月予定	SF	信長の野望・天翔記	¥8,680
96年1月予定	SF	スーパー野球道	¥8,680
96年1月予定	SS	プロ麻雀 極S	¥5,220
96年1月予定	SS	ゲックス	未定
96年1月予定	SS	ソーラーエクリプス	未定
96年1月予定	SS	提督の決断II	未定
96年1月予定	SS	DEFCON5	¥5,220
96年1月予定	SS	松方弘樹のワールドフィッシング	未定
未定	SS	ヴァンパイアハンター	未定
未定	SS	ザ・キングオブファイターズ'95	未定
未定	SS	餓狼伝説3	未定

チャドラン人気ソフトギャラリー
(その他多数ソフトを取りそろえています)

商品名	販売価格
スーパーファミコン	
RPGツクール	¥ 5,980
悪魔城ドラキュラXX	¥ 4,980
A列車で行こう3 SV	¥ 6,580
NBA実況バスケット	¥ 6,980
オセロワールド	¥ 5,980
スーパー億万長者ゲーム	¥ 6,580
加藤一二三九段将棋	¥ 8,380
学校であった怖い話	¥ 3,980
がんばれゴエモン キラキラ道中	TEL
クロノ・トリガー	¥ 4,680
すーぱーぐっすんおよよ	¥ 4,980
スーパー競馬2	¥ 3,980
GOGO アックマン3	¥ 6,580
スーパー三国志 IV	¥ 7,980
就職ゲーム	¥ 6,980
商人よ大志を抱け!	¥ 6,580
スーパー将棋2	¥ 6,980
シムシティ 2000	¥ 7,980
Jリーグサッカープライムゴール3	¥ 3,980
常勝麻雀 天牌	¥ 5,980
実況パワフルプロ野球 94	¥ 2,980
ジーコ サッカー	¥ 980
スーパー ストリートファイター II	¥ 3,980
スヌーピー・コンサート	¥ 4,980
セーラームーン SUPERS	¥ 5,580
ゼロヨンチャンプ RR-Z	TEL
ダービースタリオンIII	¥ 8,680
ダンクエスト〜魔神封印	¥ 4,980
テーマパーク	¥ 7,980
テイルズ・オブ・ファンタジア	¥ 7,980
提督の決断II	¥ 8,980
天地創造	¥ 7,980
スーパードンキーコング	¥ 4,680
ドカポン外伝	TEL
スーパードンキーコング2	TEL
ドラゴンクエスト6	TEL
西陣 パチンコ物語	¥ 7,580
ハーメルンのバイオリン弾き	¥ 4,980
花の慶次〜雲のかなたに	¥ 1,980
バトルロボット烈伝	¥ 7,680
パチスロ物語 ユニバーサル	¥ 3,980
パチンコ・連チャン天国	¥ 6,580
不思議のダンジョン2	¥ 8,480
すーぱーぷよぷよ通	TEL
ファイプロ女子	¥ 980
スーパーファミリーテニス	¥ 5,980
ファイナルファイトタフ	¥ 6,580
スーパーファイアープロレスX	TEL
スーパーブラックバス3	¥ 7,980
プリンセスメーカー	¥ 6,580
ブランディッシュ	¥ 2,980
す〜ぱ〜ぷよぷよ	¥ 5,780
プリティ・ファイター	¥ 2,480
スーパーボンバーマン3	¥ 6,280
スーパー麻雀大会II	¥ 5,980
スーパー麻雀 3 辛口	¥ 5,980
MOTHER II	¥ 4,980
マリオカート	¥ 5,980
スーパーマリオコレクション	¥ 6,580
マリオのピクロス	¥ 5,580
メタルマックス リターンズ	¥ 8,680
スーパー桃太郎電鉄DX	TEL
スーパー桃太郎電鉄III	¥ 4,980
モンスターメーカーキッズ	¥ 1,980
幽・遊・白書2	¥ 1,980
4人将棋	¥ 6,580
リーディングジョッキー2	¥ 6,580
ロックマンX	¥ 2,980
ロマンシング サガ3	¥ 9,980
ロックマンX3	TEL
第4次 スーパーロボット大戦	¥ 8,480
ワイアラエの奇蹟	¥ 5,580
ワンダープロジェクトJ	¥ 2,680
サターン	
NBA JAM トーナメント	¥ 5,220
X-MEN	¥ 5,220
海底大戦争	¥ 6,120
ガンバード	¥ 5,220
ギャラクシーファイト	¥ 5,220
クロックワークナイト 福袋	¥ 6,120
結婚 Marriage	¥ 6,120
ザ・ハイパーゴルフ	¥ 5,220
スーパーリアル麻雀 グラフティ	¥ 7,980
デラックス 人生ゲーム	¥ 5,220
闘神伝S	¥ 5,220
ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥ 6,120
ハットトリック ヒーローS	¥ 5,220
バーチャコップ バーチャガン付	¥ 7,020
バーチャファイター2	¥ 6,120
BUG!	¥ 5,220
ぱっぱらぱお〜ん	¥ 4,320
日灼けの思い出+姫くり	¥ 5,220
ファーザー クリスマス	¥ 5,220
マジカルドロップ	¥ 5,220
湾岸デッドヒート	¥ 6,120
ネオジオ	
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	TEL
真サムライスピリッツ	¥ 4,980
ファイヤースープレックス	¥ 2,980
ワールドヒーローズ	¥ 3,980
ネオジオCD	
ザ・キングオブファイターズ'95	¥ 6,280
超人学園ゴウカイザー	¥ 5,580
天外魔境 真伝	¥ 5,580
パズル ボブル	¥ 4,780
ファイナル ロマンス2	¥ 5,280
ハード	
スーパーファミコン	¥13,800
ゲームボーイ ブロス	¥ 5,480
スーパーゲームボーイ	¥ 4,980
バーチャル ボーイ	¥ 9,800
DUO R	¥12,800
セガ サターン	TEL
ゲームギア	¥ 9,800
ゲームギア+1	¥12,800
3DO REAL II	¥27,800
NEO・GEO	¥20,800
NEO・GEO・CD	¥27,800

バーチャルボーイソフト激安TEL

予約・販売・買取価格は変更する場合があります。お電話にてご確認ください

中古買取申込み案内(注意事項)

1. 申込書は必ず商品と一緒にお送り下さい。
2. 未成年の方は保護者の方に承諾の署名と捺印をもらって下さい。
3. 買い取り受付完了後の返品は不可。
4. らくがき・破損・故障など商品価値の無いものは送らないで下さい(万一送られても返品出来ません)
5. 同ソフト2本以上送られると買い取り価格は下がります。又、箱・説・付属品が揃っていない商品は大幅に価格が下がります。(一部買い取り出来ないものも有りますので出来るだけ送らないで下さい・CDソフトのノーマルケース以外のケース割れ・ケース無しは買い取り出来ません・ハード・パーツの付属品無しは買い取り出来ません)
6. 送金手数料は合計金額より差引となります(郵便電信為替)
7. 発送・返送手数料はお客様負担となりますのでご了承の程宜しくお願いいたします。
8. お送り頂く前にお電話にて価格を確認してください(価格は毎日の様に変動します)
9. 以上の事が満たされずに受付出来ない場合は着払いで返品いたしますのでご注意ください。

チャドラン中古買取特典付きセール

- - - キリトリ - - -

買取UP券

SF・SS・PSソフト1本に付き
3本以上で**¥100up**
5本以上で**¥150up**
10本以上で**¥200up**
有効期限:平成8年1月30日まで

※申込み用紙が無い場合受付出来ません。
※商品価値のないものは買取出来ません。
※ソフト機種はSF・SS・PSのみ。
※同ソフト多数は不可。
※箱・説・付属品等すべて揃っている物のみ有効。

- - - キリトリ - - -

平成　年　月　日　　ゲーメスト

買取申込書(保護者承諾書)

氏名	フリガナ　　　㊞	電話番号 ( ) ー	生年月日 大・昭・平 年 月 日 / 年齢
住所	〒 ー 読みがな		
商品名			
商品売却( )個を承諾します。	保護者名	未成年の方は保護者の方に記入してもらってください。	フリガナ　　　㊞

SF…スーパーファミコン GB…ゲームボーイ VB…バーチャルボーイ SC…スーパーCD-ROM FX…PC FX SS…サターン GG…ゲームギア フォ…フォトCD VC…ビデオCD 3D…3DO NE…ネオジオ NC…ネオジオCD HA…ハード PA…パーツ
価格は送料・消費税別です。TELマークの売価はTELにて。
※ファミコン・スーパーファミコンは、任天堂の登録商品です。

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル・剣豪 各10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ レオ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- カプセルインベーダー 48K
- サンダーブラスター 10K
- クイズF1,1,2ファイニシュ2K
- ロードランナーI・IV 各28K
- ロードランナーII・III 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K
- ガンホーキ・ガンフォース各 8K
- 四川省 II (新品) 8K
- くっすんおよよ (新品) 10K
- ギャロップ ロム(M72) 3K

SNK
- スカイソルジャー 8K
- 名人戦(将棋) 5K
- ストリートスマート 8K
- ジョイフルロード H付 18K
- カイロスの館 6K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 特価格安
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト 3K, WHIIJET 3K, ガンガン行進曲 5K, ガロウIII 8K, パワースパイカー2 3K, キングオブファイター94 6K, WHパーフェクト 8K, ダブルドラゴン 3K, 他

カプコン
- クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
- 殿様の野望II・クイズD&D各5K
- 1942 8K
- 1943 12K
- 魔界村 15K
- 戦場の狼・マッドギア 各5K
- カプコンベースボール 5K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- アレスの翼 20K
- SF-II 5K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- ラストデュエル 15K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 戦場の狼 II 18K
- バース・バニッシャー 各20K
- マジックソード 15K
- USネイビー 15K
- ヴァンパイア 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- ダンジョンズドラゴンズ 特価
- X-MEN 特価
- ヴァンパイアハンター 特価
- サイバーボッツ 特価
- SF ゼロ 特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- アウトゾーン 12K
- ヘルファイア 8K
- フーピー・テキパキ 各5K
- 達人 5K
- V-5(ボンバーロム付) 8K
- ドギューン 10K

コナミ
- イーアールカンフー 12K
- ヘクシオン 5K
- ツタンカーム (c) 15K
- パンクショット 3K
- ザ・ハスラー 5K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 II 35K
- 〃 〃 III 30K
- スーパー亀忍者 10K
- ビットファイター 8K
- ファイナライザー 8K
- マンハッタン24分署 7K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
- ブーヤン (c) 8K
- サーカスチャーリー 15K
- ハイパーオリンピック 15K
- パロディウスだ 8K
- マーシャルチャンピオン 10K
- 出たなツインビー 12K
- スーパーバスケット 5K
- 学問のすすめ 3K

ジャレコ
- E.D.F. 8K
- 銀河任侠伝 18K
- エクセライザー 10K
- ソルダム 8K
- セイントドラゴン 10K
- 〃 〃 ROMキット 3K
- 64番街 12K
- サイバトラー 10K
- 武田信玄 10K
- エクセリオン 5K

セガ
- 殿子ちゃん雀荘 H付 10K
- スケ番雀士竜子 H付 18K
- 時の戦士 10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 8K
- カルテット 2 16A 18K
- ぷよぷよ 8K
- コラムス 4K
- コラムス2・タントアール 各3K
- スタックコラムス 3K
- オーライル・登龍門 各5K
- チョップリフター 15K
- ライオットシティ 8K
- バンクパニック 6K
- シャドーダンサー 8K
- DDクルー 8K
- エイリアンストーム 6K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- ダンクショット S付 15K
- イチダントアール 8K
- テディボーイブルース 38K
- ピットフォールII 38K
- モンスターランド 10K
- ロボレス2001 10K
- アラビアンファイト 18K
- ソニックヘッヂホッグS付 18K

タイトー
- スペースインベーダーCL 35K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 35K
- 飛龍の拳 12K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- カダッシュ 10K
- ハレーズコメット 12K
- ザ・ピット 18K
- ジョリージョガー 48K
- シーファイターポセイドン 35K
- ファイティングホーク 3K
- 中華大仙 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K
- スーパークイックス 8K
- ヴォルフィード 6K
- ヒットジアイス 3K
- ニュージランドストリー 7K
- マスターオブウエポン 8K
- スーパーマン 10K
- ラスタンサーガ 2 8K
- あしたのジョー 3K
- インセクターX 3K
- パニックロード 5K
- 究極タイガー 8K
- ゴールドメダリスト 3K
- スラップファイト 5K
- 女子バレー 3K
- アルバレスタ 10K
- ダッシュ野郎 15K
- バラメデス・フリップル 各3K
- 女三四郎 25K
- アラビアンファイト 18K
- 黄金の城 25K
- スペースインベーダーDX 12K
- テトリス(許諾・ジャマH) 5K

F-2 マザーボード付
- プリルラ 65K
- メタルブラック 58K
- ガンフロンティア 58K
- ミズバク大冒険 15K
- キャメルトライ センサー付15K
- ハットトリックヒーロー 6K
- 麻雀クエスト 8K
- ダイノレックス 8K
- 忍者キッズ 6K
- MJ-12 8K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン 10K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 5K(大基板)
- 〃 〃 3K(小基板)
- ※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

デコ
- 空手道 12K
- カルノフ 18K
- ロボコップ 8K
- ダークシール 12K
- ウルフファング 55K
- コブラコマンド 8K
- プロゴルフ・テニス 各5K
- ファイティングファンタジー10K
- ファイターズヒストリー 4K
- S R D 5K
- リバレーション 6K
- デスブレイド 8K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ドラゴン忍者 10K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- 〃 〃 3 3K
- ドッヂボール 2K
- ビーチバレー 2K
- コンバットライブス 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- テラフォース 8K
- ハイホー・ハイホーII 各1K
- 五目ならべ(連珠) 8K
- ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
- シュトラール 10K
- XXミッション 15K
- 忍者くん 8K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 15K
- アトミックロボキット 8K

クイズ各種
- 学園パラダイス, ココロジー, TV合衆国, 各2K
- ココロジー2, パニクルファンタジ365, 学問のすすめ, 各3K

テクモ
- 忍者龍剣伝 8K
- スターフォース 15K
- スーパーピンボールアクショ 8K
- シルクワーム 6K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K
- リムロッキンバスケット 2K
- 雷牙・サンダードラゴン 各8K
- ファイナルスターフォース 15K

ナムコ
- パックマニア 23K
- ギャラガ 88 25K
- ロンパーズ 38K
- ブレイザー 38K
- メルヘンメイズ 38K
- 妖怪道中記 15K
- ワールドコート 8K
- タンクフォース 8K
- ドラゴンスピリッツ 55K
- アサルトパネル、+ロム付 68K
- ドラゴンセイバー 25K
- マーベルランド 28K
- ワルキューレの伝説 55K
- オーダイン 38K
- コズモギャングザビデオ 12K
- ローリングサンダー2 10K
- リブルラブル 48K
- ドラゴンバスター 48K
- ギャプラス 38K
- バラデューク 28K
- コズモギャングザパズル 5K
- エメラルディア 3K
- ニューマンアスレティツク 12K
- ティンクルピット 8K
- ネビュラスレイ 20K
- グレートスラッガー94 3K
- ニューラリーX 68K
- ゼビウス 25K
- ディグダグ 25K
- ギャラガ 18K
- パックマン(c) 15K
- パックギャル 25K
- ドルアーガの塔 88K
- ギャラクシアン(c) PIII 15K

その他
- ヨットマン 58K
- バルーンブラザース 3K
- ミスターDO (c) 5K
- アグレス 5K
- ファイアートラップ 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- スカイランサー 10K
- ポラックス 3K
- SDガンダム 2K
- 機動戦士ガンダム 3K
- ブレイゾン・オーマイガー 各3K
- レッド UFO 25K
- ストリーキング 38K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K
- 〃 〃 3 18K
- ポパイ 18K
- マリオブラザーズ 28K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- ファニーマウス 10K
- 五月陣戦 10K
- カウンターラン 8K
- キャッスルオブドラゴン 5K
- ニュージグザグ 10K
- 豪血寺一族 8K
- ハットリス 3K
- スパイナルブレイカーズ 3K
- 連珠貴族(新品) 10K
- プレイガールII(新品) 5K
- ☞プレイガールIのROM付

一珍品・逸品一
- シルバーランド 48K
- ペラちゃん 38K
- パーティ 25K
- キャプテンスタントマン38K
- ポレンチ 38K

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん紳士団, 各1K

早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 熱血グランプリギャル, 各2K

トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 沈黙の艦隊、クリニック、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各3K

- スーパー華パラダイス(新品) 5K
- スーチーパイ 8K
- SリアルIII 20K, SリアルIV 15K, Sリアル V 25K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) EXT, ロム付			38K	各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
アフターバーナー II	セガ	(a)	15K	
ギャラクシーフォースII		(a)	28KO	
サンダーブレード	セガ	(a)	18K	
G-LOC	セガ		38K	
ウェック ルマン	コナミ	(a)	12K	COMBO AV 専用ハーネス 付
エンフォース	タイトー		10K	
W. G. P.	タイトー		8K	
アウトラン	セガ	(a)	32K	
スターブレード	ナムコ		48KO	他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります
ソルバルウ	ナムコ		48KO	
ラッド モビール	セガ		28K	
アクアジャツク	タイトー		10K	
ギャラクティックストーム			68KO	
ナイトストライカー	タイトー		68KO	
スーパーモナコGP	セガ	(a)	15K	
スーパーハングオン	セガ	(a)	28KO	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可
ダライアスII(2画面)	タイトー		15K	
ウォーリアブレィド(〃)	タイトー		12K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
- ○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO

SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグッド!!

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

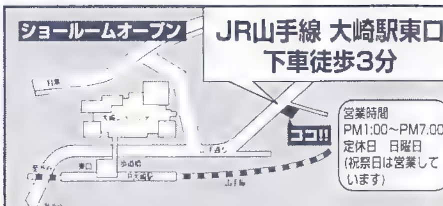
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2 4 8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ. TV. ラジカセ ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像. 余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子 VIDEO. RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ. ヨコ画面のコントロール制御の切換
- ◆1P 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ 400ライン専用は不可)も使用できます
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862. 863等も高画質でゲームがプレイてきます

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)

- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)

在庫確認、代引注文その他質問なんでも………

TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

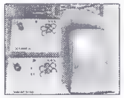
TAMAYA特選おすすめセット！

秋の新製品、傑作が出揃いました。(即家庭のテレビで始められます。)

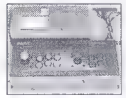
マーヴルSHベガセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥235,000
(送料・税込)

初回¥22,920　¥22,100×11回
〃 ¥13,990　¥12,000×23回
〃 ¥11,760　¥ 8,500×35回

マーヴルSHシグマセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥242,000
(送料・税込)

初回¥23,144　¥22,800×11回
〃 ¥13,428　¥12,400×23回
〃 ¥10,472　¥ 8,800×35回

マーヴルSHパナカスタムセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥215,000
(送料・税込)

初回¥21,180　¥20,200×11回
〃 ¥12,310　¥11,000×23回
〃 ¥ 9,940　¥ 7,800×35回

マーヴルSHボードマスターセット

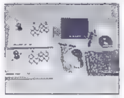
マーヴル・スーパーヒーローズ
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥234,000
(送料・税込)

初回¥22,888　¥22,000×11回
〃 ¥12,756　¥12,000×23回
〃 ¥10,444　¥ 8,500×35回

鉄拳2(Ver.Up版)ベガセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥300,000
(送料・税込)

初回¥28,300　¥28,300×11回
〃 ¥16,000　¥15,400×23回
〃 ¥13,300　¥10,900×35回

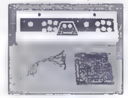
鉄拳2(Ver.Up版)シグマセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥307,000
(送料・税込)

初回¥29,624　¥28,900×11回
〃 ¥17,738　¥15,700×23回
〃 ¥12,012　¥11,200×35回

鉄拳2(Ver.Up版)パナカスタムセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥280,000
(送料・税込)

初回¥26,560　¥26,400×11回
〃 ¥16,620　¥14,300×23回
〃 ¥11,480　¥10,200×35回

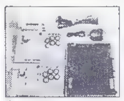
鉄拳2(Ver.Up版)ボードマスターセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥299,000
(送料・税込)

初回¥28,268　¥28,200×11回
〃 ¥17,066　¥15,300×23回
〃 ¥11,984　¥10,900×35回

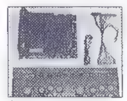
RB餓狼伝説ベガセット

リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥202,000
(送料・税込)

初回¥19,664　¥19,000×11回
〃 ¥12,368　¥10,300×23回
〃 ¥10,332　¥ 7,300×35回

RB餓狼伝説シグマセット

リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
(送料・税込)

初回¥19,888　¥19,700×11回
〃 ¥11,806　¥10,700×23回
〃 ¥ 9,044　¥ 7,600×35回

RB餓狼伝説パナカスタムセット

リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
(送料・税込)

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃 ¥10,688　¥ 9,300×23回
〃 ¥ 8,512　¥ 6,600×35回

RB餓狼伝説ボードマスターセット

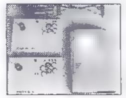
リアルバウト餓狼伝説
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
(送料・税込)

初回¥19,632　¥18,900×11回
〃 ¥11,134　¥10,300×23回
〃 ¥ 9,016　¥ 7,300×35回

ストZERO+Vハンターベガセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥170,000
(送料・税込)

初回¥16,440　¥16,000×11回
〃 ¥ 9,680　¥ 8,700×23回
〃 ¥ 6,720　¥ 6,200×35回

ストZERO+Vハンターシグマセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥165,000
(送料・税込)

初回¥16,280　¥15,500×11回
〃 ¥10,410　¥ 8,400×23回
〃 ¥ 7,140　¥ 6,000×35回

ストZERO+Vハンターパナカスタムセット

ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥140,000
(送料・税込)

初回¥13,280　¥13,200×11回
〃 ¥ 9,460　¥ 7,100×23回
〃 ¥ 5,740　¥ 5,100×35回

ストZERO+Vハンターボードマスターセット

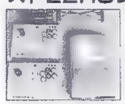
ストZERO (中古)
ヴァンパイアハンター (中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥158,000
(送料・税込)

初回¥14,956　¥14,900×11回
〃 ¥ 8,672　¥ 8,100×23回
〃 ¥ 8,428　¥ 5,700×35回

ストZEROベガセット

ストZERO
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥198,000
(送料・税込)

初回¥19,536　¥18,600×11回
〃 ¥12,032　¥10,100×23回
〃 ¥ 8,568　¥ 7,200×35回

ストZEROシグマセット

ストZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥205,000
(送料・税込)

初回¥19,760　¥19,300×11回
〃 ¥11,470　¥10,500×23回
〃 ¥10,780　¥ 7,400×35回

ストZEROパナカスタムセット

ストZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥178,000
(送料・税込)

初回¥17,796　¥16,700×11回
〃 ¥10,352　¥ 9,100×23回
〃 ¥ 6,748　¥ 6,500×35回

ストZEROボードマスターセット

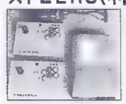
ストZERO
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000
(送料・税込)

初回¥19,504　¥18,500×11回
〃 ¥10,798　¥10,100×23回
〃 ¥ 7,252　¥ 7,200×35回

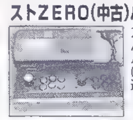
ストZERO(中古)ベガセット

ストZERO(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥132,000
(送料・税込)

初回¥24,032　¥23,600× 5回
〃 ¥13,024　¥12,400×11回
〃 ¥ 8,788　¥ 6,700×23回

ストZERO(中古)シグマセット

ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥127,000
(送料・税込)

初回¥23,152　¥22,700× 5回
〃 ¥12,864　¥11,900×11回
〃 ¥ 7,218　¥ 6,500×23回

ストZERO(中古)パナカスタムセット

ストZERO(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥102,000
(送料・税込)

初回¥18,752　¥18,200× 5回
〃 ¥ 9,864　¥ 9,600×11回
〃 ¥ 6,268　¥ 5,200×23回

ストZERO(中古)ボードマスターセット

ストZERO(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥122,000
(送料・税込)

初回¥22,272　¥21,800× 5回
〃 ¥11,604　¥11,500×11回
〃 ¥ 7,948　¥ 6,200×23回

特選格安基板

カプコン大特集

プレミアムセール…テレホンカード、Tシャツ等の景品がもれなくついています。

CPチェンジャー版ストZERO	¥49,800
代引特価	¥50,800
U.S.ネイビー	¥18,000
パニッシャー	¥25,000
ストライダー飛竜	¥40,000
エリア88	¥58,000
ワンダー3	¥40,000
1941	¥35,000
キャディラックス	¥18,000
戦場の狼II	¥28,000
ザキングオブドラゴンズ	¥18,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
ストIIダッシュターボ	¥8,000
SストII (9月Ver.ロム)	¥2,000
SストII (10月Ver.ロム)	¥3,000
SストIIX (ロム)	¥9,000
ヴァンパイア (ロム)	¥15,000
サイバーボッツ (ロム)	¥28,000
ヴァンパイアハンター (ロム)	¥36,000
ストZERO (ロム)	¥48,000
X-MEN (ロム)	¥20,000
ストリートファイター ザ・ムービー	¥65,000
マーヴル・スーパーヒーローズ(ロム)	¥119,000
天地を喰らうII	¥15,000
CPIIマザーボード	¥15,000
カプコンワールド2	¥10,000

超お買い得

ロックマン・ザ・パワーバトル	¥45,000
レイフォース	¥75,000
ダライアス外伝	¥88,000
ダライアス外伝 (ロム)	¥32,000
ツインビーヤッホー！	¥36,000
疾風魔法大作戦	¥22,000
魔法大作戦	¥12,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ツインイーグルII	¥35,000
ヒットジアイス	¥18,000
バトルクロード	¥12,000
ダブルドラゴンIII	¥2,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	¥52,000
インディアナジョーンズ	¥40,000
エメラルディア	¥3,000
クラックス	¥2,000

グレートスラッガーズ'94	¥8,000
JリーグサッカーVシュート	¥10,000
スーパーワールドコート	¥8,000
タンクフォース	¥5,000
ティンクルピット	¥8,000
ナックルヘッズ	¥12,000
リブルラブル	¥42,000
マッハブレイカーズ	¥35,000
ローリングサンダーII	¥12,000
ワールドコート	¥6,000

コナミ

アステリクス	¥15,000
クイズ学問のススメ	¥2,000
クォース	¥3,000
極上パロディウス！	¥35,000
ザ・ハスラー	¥3,000
スラムダンク	¥48,000
フラックアタック	¥12,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000

麻雀

プリンセスリーグ	¥3,000
セーラーウォーズ	¥8,000
麻雀エンジェル	¥8,000
アイドル雀士スーチーパイSP	¥12,000
アイドル雀士スーチーパイII (ロム)	¥10,000
スーパー㊙版	¥25,000
トリプルウォーズ	¥5,000
バニラシンドローム	¥5,000
麻雀シスターズ	¥5,000

その他

コンバットスクール(P付)	¥20,000
ヘビーユニット	¥3,000
ぶたさん	¥25,000
阿修羅ブラスター	¥3,000
ドギューン	¥10,000
スーパーイーグルショット	¥10,000
ドリフトアウト	¥2,000
キャッスルオブドラゴン	¥12,000

新製品

沙羅曼蛇2	予約受付中
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(ロム)	¥98,000
麻雀同級生スペシャル	¥138,000
ファイナルロマンスR	¥178,000(予)
ソウルエッジ	予約受付中
闘神伝2	予約受付中
鉄拳2	予約受付中

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

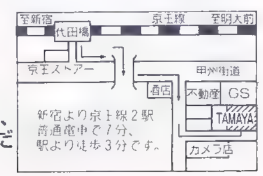
TMGC TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターIIにも対応!!



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

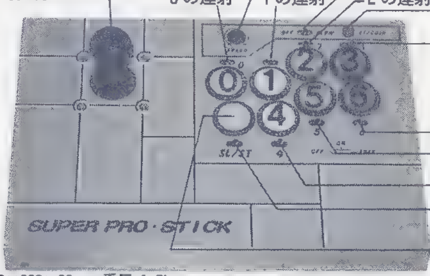
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。
型番AV-5000　¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。

大型2・4・8方向切換付きレバー
連射スピードVR
0の連射
1の連射
スローモーションSW
2の連射SW
スタートSW ゲーム基板の時はコインSW
3の連射SW



6の連射SW
5の連射SW
4の連射SW
SLの連射SW
セレクトSW ゲーム基板の時はスタートSW

寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg
型番 Σ-8000TB　¥15,800
注意:本体だけでは使用できません 別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
*ネオ用コード(型番N)	¥2,500
*メガドライブ用コード(型番MD)	¥4,000
*2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
*マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
*パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
*コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
*サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴
* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★
サターン用コード……¥4000
注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法
* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムI用	¥3,500
●システムII用	¥4,000

注意
以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

1081

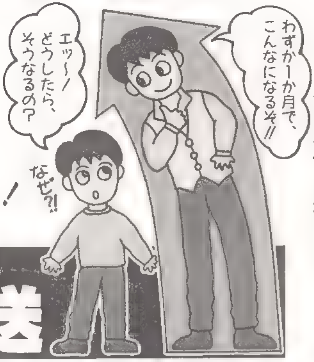
差出有効期間
平成9年7月
31日まで

切手は
いりません

166-□□

(受取人)

東京都杉並局私書箱第36号
(〒166 東京都杉並区成田東4-38-17)
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行



切り取り線

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

☆伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

M255係 GA ※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女

切り取り線

三者が合意するアーケードゲームとは

公開 プレイヤー オペレーター メーカー 意識調査

最終消費者であるプレイヤーに、アーケードゲームを支える一人ということを自覚をしてもらうと共に、プレイヤー、オペレーター、メーカー三者が意見を言える場を設け、これからのアーケードゲームのありかたを考えていくことが目的です。
意識調査の結果をもとにプレイヤー、オペレーター、メーカーの三者による座談会を行い、今後の共通のテーマとしてゲーメスト誌上で考えていきます。

プレイヤー意識調査

プレイヤーのかたのみご記入ください

1.年齢
（　　）歳

2.性別
A.男性
B.女性

3.職業
A.小学生
B.中学生
C.高校生
D.大学生
E.専門校生
F.社会人（職種　　）
G.フリーター
H.そのほか（　　）

4.好きなジャンルはどれですか？（いくつでも可）
A.対戦格闘
B.ジューティング
C.アクション
D.パズル
E.ドライブ
F.クイズ
G.スポーツ
H.ガンシューティング
I.そのほか（　　）

5.ゲーセンへ通いはじめてどのくらいですか？
A.1年未満
B.1～2年
C.3～4年
D.5～7年
E.8～9年
F.10年以上

6.一緒にゲーセンにいく友だちはどのくらいいますか？
A.いない
B.1人
C.2～3人
D.4～6人
E.7人以上

7.ゲームサークルに対しての印象はどのようなものですか？
A.高得点を競い合うハイスコアラー系が集まっている
B.コスプレ集団
C.あまり考えたことはない
D.そのほか（　　）

8.アーケードゲームを一番プレイしているところはどのような場所ですか？
A.ゲームメーカー直営店
B.繁華街のゲーセン
C.地方、繁華街からはずれたゲーセン
D.郊外型テーマパーク
E.デパートゲームコーナー
F.そのほか（　　）

9.基板を個人購入していますか？
A.所有している（　　枚）
B.所有していない

10.週で何日くらいゲーセンにいきますか？
A.1日
B.2日
C.3日
D.4～6日
E.毎日

11.ゲーセンにいる時間はどのくらいですか？
A.1時間未満
B.1～2時間
C.2～3時間
D.半日くらい
E.それ以上

12.1日のプレイ回数はどのくらいですか？
A.全くやらない
B.1～2回
C.3～5回
D.6～9回
E.10回以上

13.よく行くゲーセンは1プレイいくらですか？
A.50円未満
B.50円
C.100円
D.基本は100円だが大型筐体は特殊。大型筐体（　　）
E.そのほか（　　）

14.1日で使う金額はどのくらいですか？
A.100円以下
B.500円以下
C.1000円以下
D.2000円未満
E.2000円以上

15.よく行くゲーセンは何件くらいですか？
A.特定の店はない
B.1店のみ
C.2店
D.3店
E.4店以上

16.特によく行くゲーセン名を挙げてください。
（　　）

17.ゲーセン経営・勤務に興味がありますか？
A.興味がある
B.全く興味がない
C.考えたことはない

18.特定のゲームセンターで行われているロケテストや先行販売のゲームを、プレイするまたは見に行くことがありますか？
A.よくある
B.ときおりある
C.全くない

19.現在の1プレイの基本料金は100円ですが、1プレイに対して200円、300円を支払ってもよいと思うことがありますか？
A.ある
B.ない
C.考えたことはない

20.（あると答えたかたのみ）あなたが考える「プレイ料金が高くてもよいゲーム」とはどのようなものですか？

21.ゲーセンで行われているイベントに参加したいと思いますか？
A.参加したい。もしくは参加している
B.参加したくない
C.ギャラリーとしてなら参加したい。もしくはしている
D.そのほか

22.イベントは行ってもらいたいですか？また、どのようなことをやってもらいたいですか？
A.ぜひともやってもらいたい
（　　）
B.べつにやらなくてもいい

23.現状のニューゲームの入荷およびなくなり方に不満足を感じますか？不満に思うかたは、ゲーセンにどのような対処を行ってもらいたいですか。
A.現状で満足している
B.現状を不満に思う
C.考えたことはない
D.気にしていない
（　　）

24.よく行くゲーセンにはコミニュケーションノートが設置されていますか？また、ノートを利用していますか？
A.設置されている。読み・書き両方で利用している
B.設置されている。読むだけだが利用している
C.設置されている。利用していない
D.設置されていない

25.そのノートはどのような内容ですか？
A.お店に対しての要望、質問
B.イラスト
C.スコアー情報
D.そのほか（　　）

26.（利用しているかたのみ）
利用していてよかった思うことがありましたらお願いします。

27.よく行くゲーセンには対戦格闘ゲームの通信筐体が設置されていますか？
A.設置されている
B.設置されていない

28.対戦格闘ゲームの通信筐体のよい点は、どのようなところですか？

29.また、嫌と思う点はどのようなところですか？

30.よく行くゲーセンには連射装置や同時押しボタンが設置されていますか？
A.両方ない
B.連射装置のみある
C.同時押しボタンのみある
D.両方ある
E.そのほかの装置が設置されている（　　）

31.（Aと答えたかたのみ）
連射装置や同時押しボタンは必要だと思いますか？
A.両方とも必要
B.同時押しは必要あるが連射装置はいらない
C.連射装置は必要あるが同時押しはいらない
D.両方とも必要ない
E.あってもなくてもいい程度でしかない

32.よく行くゲーセンはメンテナンスはよいですか？
A.店員が気を配ってくれている
B.いつもではないがかなり良いほう
C.異常が発生したときのみ行ってくれる

D.あまり行ってくれない
E.全く行ってくれない

33.あなたが思う入りやすいゲーセン、入りにくいゲーセンとはどのようなものですか?

34.ゲーセンの店員の対応で嬉しかったことがありましたらお願いします。

35.ゲーセンの店員の対応で嫌な思いをしたことがありましたらお願いします。

36.ゲーセンおよびオペレーターに対して疑問に思っていること、質問したいことがありましたらお願いします。

37.ゲームのスコア(タイムアタックなども)を意識しますか?
A.それがゲームを面白くしていると思う
B.意識しているが、実際には行っていない
C.普段はあまり意識はしていないが、狙ってみたいと思うときもある
D.どちらともいいがたい
E.全く興味がない。

38.対戦格闘ゲームの隠しコマンド・隠しキャラをどう考えていますか?
A.それがひとつの楽しみでもあるので、ぜひとも設定してほしい
B.習熟度が高くなることによってわかるならば、べつにあってもいい
C.早めに公開してくれればあってもいい
D.画面で出し方などがわかるようであれば別に問題ない
E.隠しを作らないでほしい

39.対戦格闘というジャンルに対して、あなたはどのように感じていますか?

40.対戦格闘ゲームの勝ち負けをどこまで意識しますか?
A.勝敗がすべてだと考えている
B.勝ちたいとは思うが、それほど意識はしていない
C.あまり勝敗にこだわってはいない。
Dプレイ内容がよければ勝敗はどうでもよい
E.特に考えたことはない

41.対戦ゲームのハメや待ちなどのプレイ行為に対して、どのようにとらえていますか?
A.そのようなプレイ行為は嫌いなので、自分もやらないようにしている
B.そのようなプレイ行為を行ってきた相手に対して、自分も同じような行為を行う
C.どのようなプレイをしてもかまわないと思っている
D.考えたことはない
Eプレイマナーも守れない人間にゲームをプレイする資格はない

42.対戦格闘以外のジャンルは必要があると思いますか?
A.必要ある
B.対戦格闘だけでよい
C.あまり考えたことはない
D.そのほか(　　)

43.これからの対戦格闘以外のジャンルはどうあるべきだと思いますか?

44.メーカー(特にゲーム開発)に興味がありますか?
A.興味があり、ぜひともなりたい
B.あまり考えたことはないが興味はある
C.全く興味がない

45.ゲーム開発にたずさわったとしたら、どのようなゲームを作ってみたいですか?

46.今、どのようなゲームをプレイしてみたいと望んでいますか?

47.将来、どのようなゲームができてほしいですか?

48.メーカーに対して疑問に思っていること、質問したいことがありましたらお願いします。

49.現在アーケードゲーム業界はどういう状況にあると思いますか?
A.激しく上昇している
B.緩やかだが上昇している
C.横這い
D.緩やかだが下降している
E.激しく下降している

オペレーター意識調査
オペレーターのかたのみご記入ください。

50.年齢
(　　)歳

51.性別
A.男性
B.女性

52.役職
Aオーナー、店長
B.社員
C.契約社員
Dアルバイト
Eそのほか(　　)

53.アーケードゲームをプレイしますか?
A.よくプレイする
B.多少だがプレイはする
C.全くしない

54.(個人的に)好きなジャンルはどれですか?(いくつでも可)
A.対戦格闘
B.シューティング
C.アクション
D.パズル
E.ドライブ
F.クイズ
G.スポーツ
H.ガンシューティング
I.そのほか(　　)

55.インカムが高いジャンルを3つ挙げてください。
A.対戦格闘
B.シューティング
C.アクション
D.パズル
E.ドライブ
F.クイズ
G.スポーツ
H.ガンシューティング
I.そのほか(　　)

56.1プレイの料金設定はいくらですか?
A.50円未満
B.50円
C.100円
D.基本は100円だが、大型筐体は特殊。
大型筐体(　　)
E.そのほか(　　)

57.1プレイ100円や50円といった料金設定に、いき詰まりを感じたことがありますか?
A.感じたことがある
B.感じたことはない
C.特に考えたことはない

58.1プレイの料金設定での一番の要素はどのようなものなのですか?(基板(筐体)の料金、対象者の年齢というように簡潔にお願いします)

59.1プレイ料金が高くても客付きがよいゲームとはどのようなゲームでしょうか?

60.メーカーからプレイ希望価格というものが打ちでてきたとき、受け入れますか?
A.受け入れる
B.受け入れない
C.考えたことはない

61.(Aと答えたかたのみ)また、ゲームごとのプレイ希望価格に対して、どのような対応を考えますか?(プリペイドカードやコイン変換など)

62.基板購入の一番の要素はどのようなものなのですか?
A.基板の単価
Bプレイヤー人気
C.シリーズもの
D.ジャンル
E.そのほか(　　)

63.基板を購入する際、どちらのタイプのほうがより営業的なのでしょうか
A.基板の価格は高いが、高インカム
B.基板の価格はそこそこ、インカムもそこそこ

64.対戦格闘ゲームの隠しコマンド・隠しキャラは集客率やインカム率、ゲームの持続性に結び付いていますか?(当てはまるものすべて)
A.集客率に結び付いている
B.インカム率に結び付いている
Cゲームの持続性に結び付いている
D.全く結び付いていない
E.わからない
F.そのほか(　　)

65.対戦格闘ゲームの隠しコマンド・隠しキャラが、プレイヤーキャラクターとして使用できるとわかった場合、店舗独自のインストやポップなどでプレイヤーに情報を与えていますか?
A.何かしらの形でフォローしている
B.全く行っていない

66.インカムを考えると、対戦格闘はできるかぎり置くべきですか?
A.できるかぎり置くとよい
B.やや多めに置くとよい
C.あまり気にしないほうがよい
D.やや少なめに置くとよい
E.あまり置かないほうがよい

67.大手ゲームメーカーに、対戦格闘以外のゲームを作ってもらいたいと思いますか?

68.パート2というゲームから、どのような印象を受けますか?(安心して購入できるなど)

69.(セット販売などで)先行出荷が行われていますが、どのように感じていますか?

70.社員、アルバイトの教育マニュアルはありますか?
A.ある
B.ない

71.小規模のイベントを行うことがありますか?
A.頻繁に行う
B.月に1回
C.年に数回
D.あまり行わない
E.全く行わない

72.(行っているというかたのみ)集客率に結び付いていますか?
A.結び付いており、効果がある
B.そこそこ効果がある
C.あまり効果が表れていない
D.全く結び付いていない

73.(行っていないというかたのみ)行わない理由はどのようなことからですか?

74.店内レイアウトはどのくらいの期間で変えていますか?
A.月1回以上変えている
B.半年に1回
C.年に1回
D.数年に1回
E.全く変えていない

75.店舗独自のポスターやポップなどの制作を行っていますか?
A.行っている
B.行っていない

76.（行っていると答えたかたのみ）どのような内容が多いですか？

A.新作ゲームの宣伝
B.料金系
C.コマンド系
D.マナー系
E.そのほか（　　　）

77.コミニュケーションノートを設置していますか？

A.設置している
B.設置していない

78.設置することによってどのような利点がありますか？

79.対戦格闘ゲームの通信筐体を設置していますか？

A.設置している
B.設置していない

80.（設置していると答えたかたのみ）通信筐体の設置台数はどのくらいですか？

A.1組のみ
B.全台数のうち数組
C.全台数のほぼ3分の1
D.全台数のほぼ2分の1
E.全台数のほとんど

81.（設置していると答えたかたのみ）インカムからみて、通信筐体は設置するべきですか？

A.対戦格闘はすべてするべき
B.対戦格闘の半数以上はするべき
C.対戦格闘の半数以下はするべき
D.設置はほんの数台でよい
E.設置しなくてもよい

82.お店に連射装置や同時押しボタンなどを設置していますか？

A.連射装置のみ設置している
B.同時押しのみ設置している
C.両方設置している
D.設置していない
E.そのほかの装置を設置している（　　　）

83.特殊装置の設置についてどのように考えていますか？

A.プレイヤーのことを考えると設置するべき
B.ゲームが簡単になってしまうので設置する必要はない
C.メーカーに同時押しや連射の必要ないゲームを出してほしい
D.そのほか（　　　）

84.（設置していると答えたかたのみ）集客率やインカムに結び付いていますか？

A.客付きがよく、インカムも設置していない台より高い
B.多少はよい
C.設置していない台とあまりかわらない

85.メンテナンスはどのくらい行われていますか？

A.毎日数回
B.毎日1回
C.週数回
D.月数回
E.異常が発生したときのみ
F.全く行わない

86.メンテナンスを行う際、どのようなことを一番気遣いますか？

87.プレイヤーからメンテナンスの苦情がきた場合、どのような対応を行っていますか？

88.プレイヤー同士のトラブルが発生した場合、どのような対応を行っていますか？

89.プレイヤーに対して疑問に思うこと、質問したことがありましたらお願いします。

90.オペレーターに対して対応のよいメーカーはどこですか？
（補修修理、苦情受け付け、販促物など）

91.メーカーに対して疑問に思っていること、質問したいことがありましたらお願いします。

92.現在アーケードゲーム業界はどういう状況にあると思いますか？

A.激しく上昇している
B.緩やかだが上昇している
C.横這い
D.緩やかだが下降している
E.激しく下降している

メーカー意識調査
メーカーのかたのみご記入ください

93.年齢
（　　　）歳

94.性別

A.男性
B.女性

95.所属部署
（　　　）

96.アーケードゲームをプレイしますか？

A.よくプレイする
B.多少だがプレイはする
C.全くしない

97.自社のゲームをプレイしますか？

A.すべてのタイトルをプレイしている
B.タイトルによってはプレイする
C.全くプレイしていない

98.個人的に好きなアーケードゲームのジャンルはどれですか？（いくつでも可）

A.対戦格闘
B.シューティング
C.アクション
D.パズル
E.ドライブ
F.クイズ
G.スポーツ
H.ガンシューティング
I.そのほか（　　　）

99.（個人的に）インカムの高いジャンルはどれだと思いますか？3つ挙げてください。

A.対戦格闘
B.シューティング
C.アクション
D.パズル
E.ドライブ
F.クイズ
G.スポーツ
H.ガンシューティング
I.そのほか（　　　）

100.今、要求されているゲームはどのようなものだと考えていますか？

101.個人的にはどのようなゲームを制作したいですか？

102.プレイヤーだった頃と、作る側にたってからのゲームに対する考えで、一番かわったと思うことはどのようなことですか？

103.テクノロジーの進化によって、開発費や固定費用が上がっているとは思いますが、現在の基板の価格設定や、1プレイ100円というプレイ料金設定にいきづまりを感じたことがありますか？

A.感じたことがある
B.感じたことはない
C.特に考えたことはない

104.（いきづまりを感じたことがあると答えたかたのみ）この現状を打破するためにはどのようなことを行えばよいと思いますか？また、ゲームづくりにどのような影響を齎らすと思いますか？

100.現在、1プレイ料金いくらという考えで制作していますか？

106.プレイ料金が高くても客付きがよいゲームとはどのようなゲームだと思いますか？

107.メーカーの希望プレイ料金というものを打ちだしていきたいと思ったことはありますか？

A.ある
B.ない
C.考えたことはない

108.（Aと答えたかたのみ）どのような対処を行えばオペレーターに受け入れられると思いますか？

109.（主に）対戦格闘ゲームの隠しコマンド、隠しキャラの存在について、どのようにとらえていますか？

110.パート2ゲームというものをどうとらえていますか？

111.対戦格闘ゲームは今後、どのようになると考えていますか？

112.対戦格闘以外のゲームをプレイヤーに受け入れてもらうためには、どのようなことを行えばよいと考えていますか？

113.プレイヤーに対して疑問に思うこと、質問したいことがありましたらお願いします。

114.自社のハードについてどの程度、満足していますか？

A.満足している
B.やや満足している
C.それほど思わない
D.やや不満である
E.かなり不満である

115.現在、（各メーカーの）ハード技術力に格差があると感じますか？

A.かなりある
B.多少はある
C.まったくない
D.考えたことがない

116.ハード技術力の向上はソフトの質にどのような影響をあたえていますか？

117.ハードの向上という問題について、アーケードゲーム業界はどのようなことを行っていくべきだと思いますか？

118.ゲームを開発、販売するうえで、意識することはどのようなことですか？

119.ヒット商品の目安はどのようなものなのでしょうか？

120.条件付き先行販売についてどのようなことを感じていますか？

121.オペレーターに対してどのようなサービスを行っていますか？

122.オペレーターに対して疑問に思うこと、質問したいことがありましたらお願いします。

123.気になるゲームメーカーを1社挙げてください。
（　　　）

124.気になる業界の人物を1名挙げてください。
（　　　）

125.現在アーケードゲーム業界はどういう状況にあると思いますか？

A.激しく上昇している
B.緩やかだが上昇している
C.横這い
D.緩やかだが下降している
E.激しく下降している

ここに80円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな)
お名前

ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）

※都道
府県

ご希望の賞品名
とその番号

プレイヤー意識調査

1.（ ）歳
2.A.B.
3.A.B.C.D.E.F.(職種)
G.H.（ ）
4.A.B.C.D.E.F.G.H.
(I.)
5.A.B.C.D.E.F.
6.A.B.C.D.E.
7.A.B.C.
D.（ ）
8.A.B.C.D.E.F.（ ）
9.A.（ 枚）B.
10.A.B.C.D.E.
11.A.B.C.D.E.
12.A.B.C.D.E.
13.A.B.C.D.(大型筐体)
E.（ ）
14.A.B.C.D.E.
15.A.B.C.D.E.
16.（ ）

接着面

接着面

接着面

106.
107.A.B.C.
108.
109.
110.
111.
112.
113.
114.A.B.C.D.E.
115.A.B.C.D.
116.
117.
118.
119.
120.
121.
122.
123.（ ）
124.（ ）
125.A.B.C.D.E.

のりしろ

17.A.B.C.
18.A.B.C.
19.A.B.C.
20.

21.A.B.C.D.
22.A.B.
(　　　　　　　　)
23.A.B.C.D.
(　　　　　　　　)
24.A.B.C.D.
25.A.B.C.
D.(　　　　　　　　)
26.

27.A.B.
28.

29.

30.A.B.C.D.
E.(　　　　　　　　)
31.A.B.C.D.E.
32.A.B.C.D.E.
33.

34.

35.

36.

37.A.B.C.D.E.
38.A.B.C.D.E.
39.

40.A.B.C.D.E.
41.A.B.C.D.E.
42.A.B.C.
D.(　　　　　　　　)
43.

44.A.B.C.
45.

46.

47.

48.

49.A.B.C.D.E.

折り線

オペレーター意識調査

50.(　　)歳
51.A.B.
52.A.B.C.D.E.(　　　　　　)
53.A.B.C.
54.A.B.C.D.E.F.G.H.
I.(　　　　　　)
55.A.B.C.D.E.F.G.H.
I.(　　　　　　)
56.A.B.C.D.(大型筐体　　　　)
E.(　　　　　　)
57.A.B.C.
58.

59.

60.A.B.C.
61.

62.A.B.C.D.
E.(　　　　　　)
63.A.B.
64.A.B.C.D.E.
F.(　　　　　　)
65.A.B.
66.A.B.C.D.E.
67.

68.

69.

70.A.B.
71.A.B.C.D.E.
72.A.B.C.D.
73.

74.A.B.C.D.E.
75.A.B.
76.A.B.C.D.E.(　　　　　　)
77.A.B.
78.

折り線

79.A.B.
80.A.B.C.D.E.
81.A.B.C.D.E.
82.A.B.C.D.
E.(　　　　　　)
83.A.B.C.
D.(　　　　　　)
84.A.B.C.
85.A.B.C.D.E.F.
86.

87.

88.

89.

90.

91.

92.A.B.C.D.E.

メーカー意識調査

93.(　　)歳
94.A.B.
95.(　　　　　　)
96.A.B.C.
97.A.B.C.
98.A.B.C.D.E.F.G.H.
I.(　　　　　　)
99.A.B.C.D.E.F.G.H.
I.(　　　　　　)
100.

101.

102.

103.A.B.C.
104.

105.

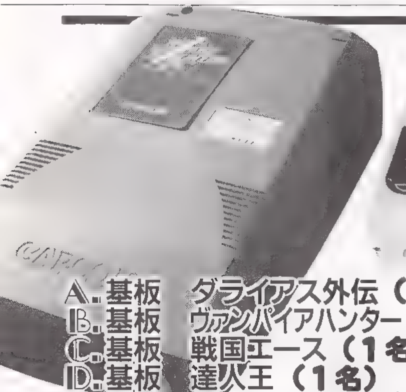
のりしろ

のりしろ

のりしろ

意識調査
アンケートプレゼント

アンケート回答は必ず本誌とじ込みの回答用紙を使用してください。
アンケートにお答えくださったかたのなかから抽選で、以下の賞品をプレゼントいたします。ほしい賞品の記号をアンケートのプレゼント欄に記入してください。
締切りは12月30日。当日消印有効。




F.コントロールボックス
ボードマスター（3名）

N.KOF'95　8枚組テレカセット（1名）
O.恋こいしましょ　4枚組テレカセット（1名）
P.ゼロテレカ（10名）
Q.キャラクターテレカ（100名）

A.基板　ダライアス外伝（1名）
B.基板　ヴァンパイアハンター（1名）
C.基板　戦国エース（1名）
D.基板　達人王（1名）
E.基板　ダンジョンズ&ドラゴンズ（1名）

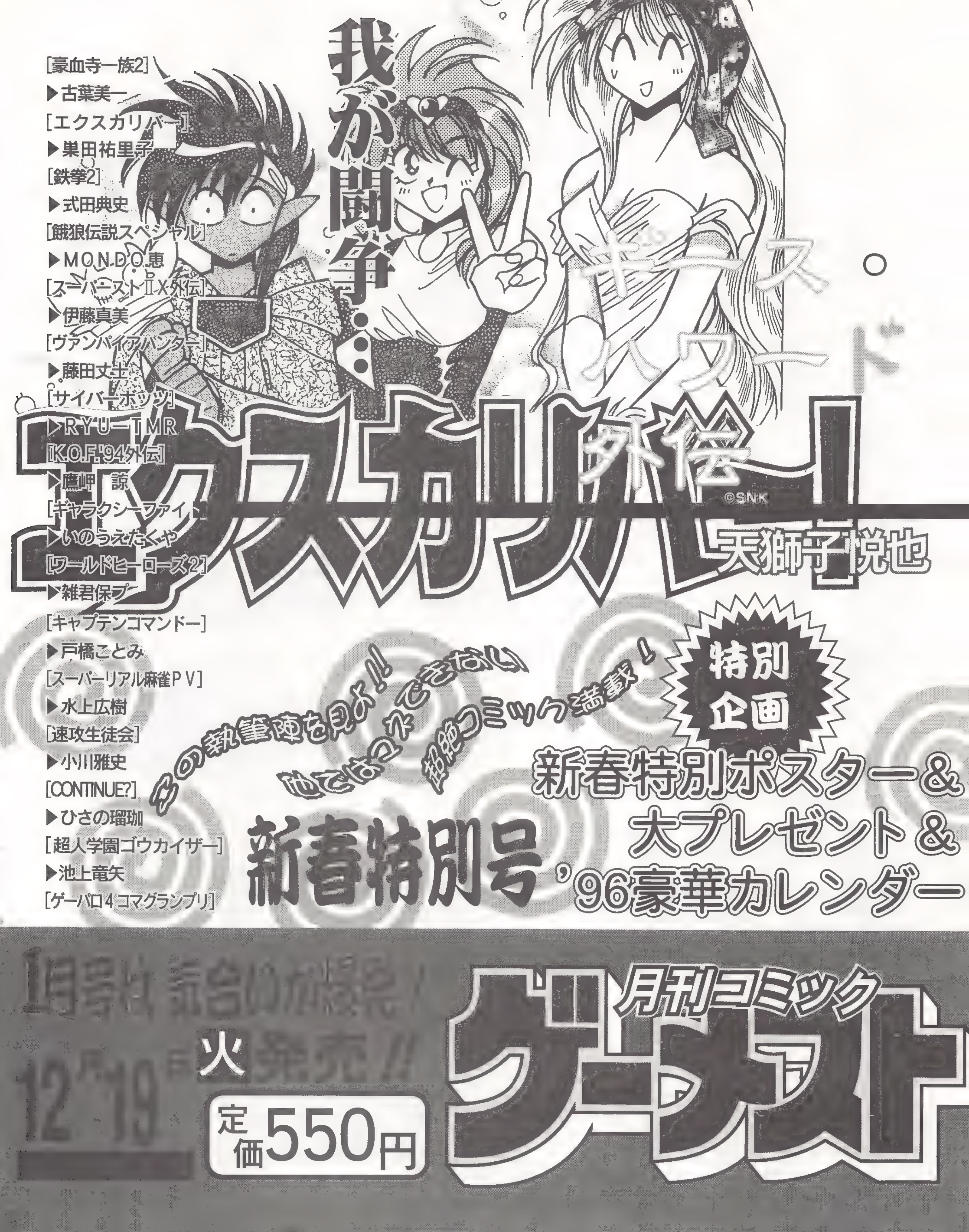





J.ストリートファイターゼロ　ビデオ（5名）
K.KOF'95　ビデオ（5名）
L.バーチャファイター2　ビデオ（5名）
M.戦国エースCD（5名）



G.テリー革ジャン（赤）（1名）
H.ジャッキー革ジャン（1名）
I.真サムTシャツ（5名）



[豪血寺一族2]
▶古葉美一
[エクスカリバー]
▶巣田祐里子
[鉄拳2]
▶式田典史
[餓狼伝説スペシャル]
▶MONDO.恵
[スーパーバーストⅡX外伝]
▶伊藤真美
[ヴァンパイアハンター]
▶藤田文士
[サイバーボッツ]
▶RYU-TMR
[K.O.F.'94外伝]
▶鷹岬 諒
[ギャラクシーファイト]
▶いのうえたくや
[ワールドヒーローズ2]
▶雑君保プ
[キャプテンコマンドー]
▶戸橋ことみ
[スーパーリアル麻雀PV]
▶水上広樹
[速攻生徒会]
▶小川雅史
[CONTINUE?]
▶ひさの瑠珈
[超人学園ゴウカイザー]
▶池上竜矢
[ゲーパロ4コマグランプリ]
我が闘争…
キース・ハワード
エクスカリバー外伝
©SNK
天獅子悦也
この執筆陣を見よ!!
他ではマネできない
超絶コミック満載!
特別企画
新春特別ポスター&
大プレゼント&
'96豪華カレンダー
新春特別号
12月19日火発売!!
定価550円
月刊コミック
ゲーメスト



ゲーメストムックVol.20 ㈱新声社

永久保存版

サイバーボッツ 設定資料集

誰もが気になるＶＡ（ヴァリアント・アーマー）の詳しい設定が、カプコン開発スタッフの特別描き下ろしイラストや秘蔵のイラスト、没イラスト、ＶＡのデータなどこれでもかというぐらいに、迫力のＡ４サイズでドドドーーーと大・公・開！

12月4日発売　定価1800円（A4判 総128頁　綴じ込みポスター付）

Z ゲーメストZ文庫

ヴァンパイア ハンター外伝
レイレイ編～終わらない春～

著者：嬉野秋彦
イラスト：桜瀬琥姫

カプコンの人気格闘ゲームヴァンパイアハンターをモリガン編に引き続き、レイレイ編が発売！　可愛い姉妹、リンリンとレイレイが３人の強敵と対峙。姉妹と同じ、異形転身の術を使う最後の敵、フェイフォンに一か八かの必殺技で挑む。全編、少女たちの生き様、心情が、私達の心に切実と訴える、格闘ロマン小説。

12月20日発売　定価580円　文庫判（背表紙はパッションオレンジ）



180坪を超えるフロアに200台以上のゲームマシン

今月の目玉商品

筐　体	ナムコ　UZ-29 （ストⅡコンパネ＆麻雀コンパネ付）	¥ 80,000
	カプコン　OOB-60 （60インチプロジェクター筐体）	¥650,000
パソコン	NEC　9801NA／C （40Mハードディスク付）	¥ 98,000
	NEC　9801NX／C （MS-DOS　Ver.5.0A付）	¥ 78,000
	NEC　PC-PR101／T67 （熱転写カラープリンター）	¥ 28,000
テレビ	SHARP　21C-S100 （21型カラーテレビ）	¥ 32,000
コピー機	Canon　PIXEL JET （カラーコピー機、エディター付）	¥498,000

什　器　ファミコンショップ、CDショップ向中古什器…お問い合わせください。

基　板	ストリートファイターZERO	首領蜂
	ヴァンパイア	鉄拳２
	ザ・キングオブファイターズ'95	バーチャファイター2.1
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	パズルボブル
	パルスター	将棋の達人

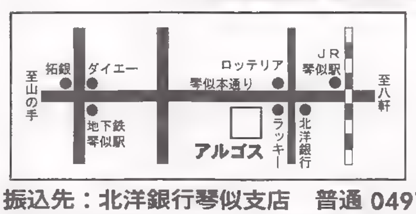
ゲーム基板 筐体etc.（家庭用から業務用まで）
売るときおトク 買うときおトク
アルゴスなら高額査定

●新作ゲームの予約販売も承ります
●代金は銀行振込か、現金書留でお願いします。
●下取り（ゲーム機の他にもパソコン・AV機器 [illegible]）もOKです
●詳しくはＴＥＬで聞こう！

ハイスコアラー募集!!

ファイティングバイパーズ、アルペンレーサー、サイバーボッツ、逆鱗弾など！

腕自慢のキミ、待ってるよ！



スーパーアミューズメント
アルゴス
SUPER AMUSEMENT Argos

年中無休 10:30～24:00

振込先：北洋銀行琴似支店　普通 0497801 有限会社ウッドマン
〒063 札幌市西区琴似1条3丁目3番14号 ウッドマンビル1F TEL.011-642-7146

GAMEST MOOK Vol.21

アーケードユーザーのファーストエイドに役立つ1冊



電遊着装最終形態　定価880円(税込)

ARCADER アーケーダー



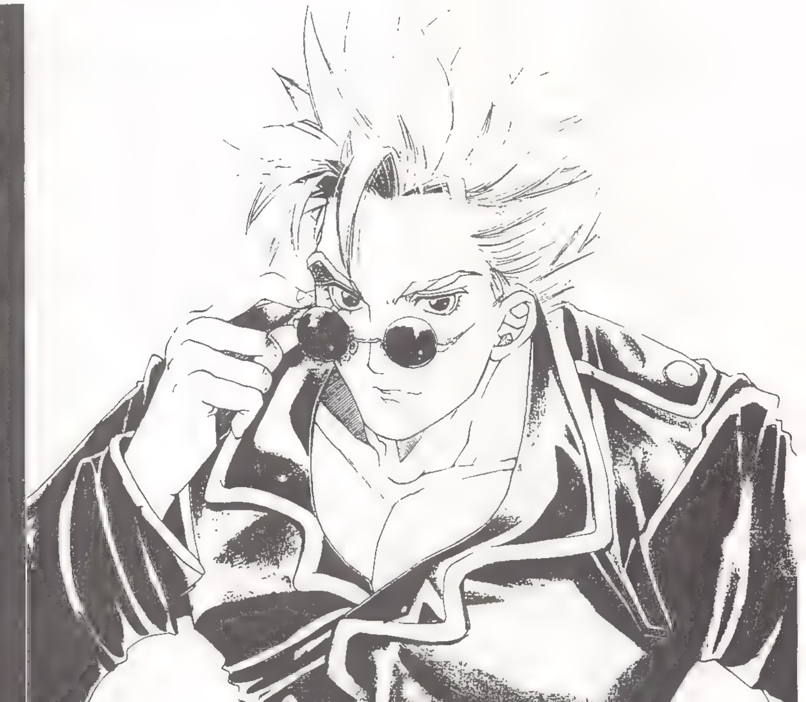
みなさん、おまちどうさま。たった一冊で、アーケード基板のすみからすみまで分かっちゃう本がついに登場！連射装置の作り方などのハードウェア面から、アーケード基板取扱店別基板価格リスト、オールドゲームやコストパフォーマンスの高いゲーム基板の紹介など、読破すればもう君はゲーマー最終形態へと変態完了だ!!

NOW ON SALE

GAMEST WORLD ゲーメストワールド

表紙はこれだ!!

定価540円



Vol.4好評発売中

巻頭特集

みなさんお待ちかね！企画盛り沢山

「ときめきメモリアル」

★菅原祥子（虹野沙希役）インタビュー

★ときめき開発者Q&A

美しいイラストで貴女を魅了する

「アンジェリーク」

★アフレコリポート

★由羅カイリ描き下ろしイラスト

特集2

突撃声優インタビュー

「バーチャファイター2」

★鈴木裕に直撃インタビュー

★AM2研の秘密のお話

★24時間耐久育成ゲーム化計画

特集3

人気カプコンゲームをまとめて特集

「カプコンワールド」

■新コーナー「新日本SNK企画」を筆頭に「コミックシアター」「ゲーワー大辞典」「ゲームサイドストーリーズ」「広場で遊べ！」など、楽しいコーナーが盛り沢山!!

使徒って、どんなしと(人)？なんちて

第18回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

『マウント、アーケーダームックの実態に迫る!』の巻

担当：マウント二田

全国550万人のアーケーダー諸君、待たせたな。遂に『アーケーダー』が大完成！超絶発売中だ！まだ買ってないフトドキなチミは、今すぐ最寄りの本屋さんへどおぞー。

イヨオー俺、マウントー君、元気かイ？

そんなわけで、遂に待望の「アーケーダームック」発売とあいなった。思えば昨年の連載開始から、今回で早18回目を数えるんだよねえ。その間も読者のみんなから、「アーケーダーのムックは出ないのん？出してーん」という超熱いメッセージが届きまくりだったのだ。でもって、よおし、アーケーダームック出すよーん！とイキまいたのが数カ月前。色々あって一度発売延期にはなったものの、ここにいよいよ全くもって完成した！

今回はアーケーダームック発売記念ということで、そのムックの内容に迫ってみたい。

アーケーダームック担当者にその魅力を探る

マウント：こんにちは。ザンボットさん。お疲れ様ー。

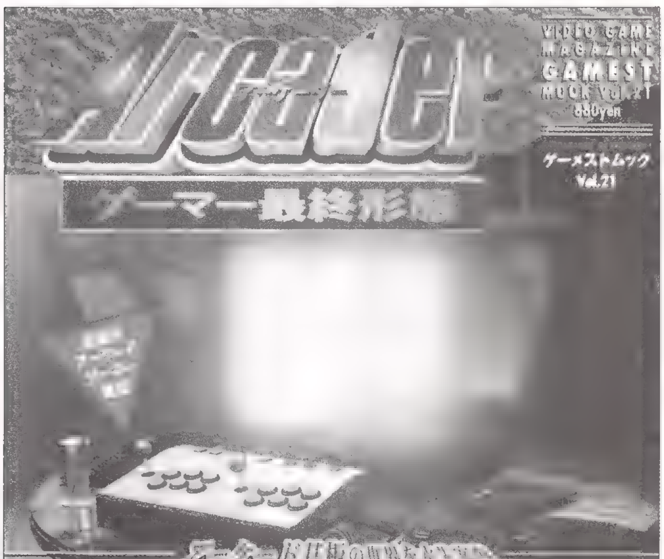
ザンボット：皆さん初めまして。アーケーダームックを担当したザンボット杉田です。

マウント：アーケーダーをムックにしてくれっていう声は以前から非常に多かったんだけど、出来のほうはどんな感じ？

ザンボット：超ええ感じだよ。この本の狙いは、アーケーダーになりたいと思ってはいるものの、今一歩のところで踏み留まっている、そんな人の背中をドンと押して、素晴らしい世界に誘おう、というものだったし、それは十二分に達成できてるはず。

マウント：一生知らなくて済んだかもしれないのにね。で、大まかに言って本の内容は？

ザンボット：そうね。基板の基礎知識についてはもちろん、コンパネカタログ、基板ショップガイド、ちょっと踏み込んだ達人の章、そして工作教室、などなど、初心者から上級者まで満足のいくネタばかりを収録してますよ。ええ。



基礎知識

マウント：一つずつ聞いていっていい？まず基礎知識なんだけど、具体的な内容は？

ザンボット：まず、家でアーケードゲームをするにあたって必要なモノ、そしてそれをどのように接続するか、あと、基板屋さんの広告などで見る専門用語、ちょっとマニアックな用語などをまとめた用語集、といった、誰もが知りたいであろう情報をまとめたよん。

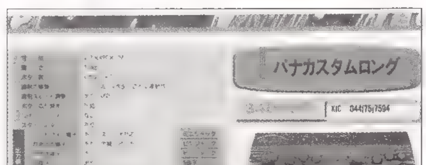
コンパネカタログ

マウント：やるね。次のコンパネカタログなんだけど、これは以前本誌のアーケーダーでもやったことあるよね。

ザンボット：あれの発展版と考えてちょうだい。贅沢にもカラーページを使って、コンパネのフロント・リアの写真をそれぞれ付けて、機種ごとの性能比較表も付けてるのさ。取り扱ってるのは現在入手可能な9機種。本誌のコンパネ特集には載らなかった最新のコンパネも紹介してる。

マウント：コンパネ選びに悩んでる人には、うってつけだね。次の名作ゲーム紹介は？

ザンボット：全部で78ゲームを大紹介。これはまさしくゲーメストの独壇場だよね。まず石井ぜんじ（ゲーメスト）推薦のゲームが32機種あるんだけど、これは誰もが名作！というものはあえて省いてる。アーケーダーでしか楽しめない、マニアックな名作を掘り起こしてみたよ。広告でその名前は目にするものの、どんなゲームか分からなくて敬遠



かゆい所に手が届くスペック表だ。


ファンキージェット

ひたすら殴れ！

ひたすら、殴る殴る殴る殴る（以後繰り返し）固定画面のアクションである。画面上にいる敵キャラを殴って、殴って・・・放り出してしまえば面クリアとなる。

何も考えずに殴りまくるのでスカッとするし、息抜きゲームといった感じだが、点数を狙いながらすすむと結構厳しくなるので、初心者には優しく、上級者にはムズいといった様に上手くても下手でも楽しめる。

相場

名作マイナーゲームが欲しくなるでしょ？

していたチミ、ぜんじの推薦文を参考に購入してはいかがかな？

次にコストパフォーマンス重視、つまり格安のゲームを30機種紹介してる。値段的なリスクが少ないゲーム基板ばかりを特集しているんで、アーケーダー初心者に特にお薦めしたい。

そしてレア基板を8機種紹介。これはまず手に入らねーぞこりゃっていう、希少基板の特集。

で、最後にモンド基板を8機種紹介。これは、かつてのデコゲーに良く見られたような、異色ゲームの特集。最近の読者には結構刺激的なのではないかな。

マウント：なかなか広くカバーしてるね。

ザンボット：本来ゲームって、バリエーションに富んでいたでしょ？最近は対戦格闘とそれ以外、みたいになってるけど、もともとはそうじゃなくって、どのジャンルも同じくらい盛んだった。このコーナーを通じて、読者にもアーケードゲームの魅力をもっともっと知ってもらいたいな。

基板ショップガイド

マウント：次は基板屋さん紹介だね。これも本誌で連載中の「ナイスだ基板屋さん」の発展版なのかな？

ザンボット：そう、いわば「アドバンスト・ナイスだ基板屋さん」。1つのお店につき、贅沢にも2ページずつ使って、これまでフォローできなかったあたりにも踏み込んでいるのだよ。例えば、取り扱い品目のリストをそれぞれのページにつけて、そのお店で取り扱っている商品が何か一目で分かるようになっているんだ。特にモニターとか、筐体とかは、どのお店でも取り扱っているわけじゃないでしょ？このリストを見て、自分の欲しいものを扱っているお店を選べば、スムーズにお買い物が進むこと疑い無し！

ちなみに全国の基板ショップ17店舗を紹介してる。

達人の章

マウント：達人の章、と聞くと、何かそれだけですげーおっかないんだけど。

ザンボット：これは、せっかくアーケーダーになったからには、ここまでやってみたい、こだわってみたい、そんな欲張りな貴方のためのコーナーなんだよん。ヴィジュアル一つ、サウンド一つとってみても、ここまでやるか、っていうくらいね。あと、必殺の筐体購入手引きもやったりして。

マウント：…まさか、大型筐体も？

ザンボット：オフコース！

工作教室

マウント：この本の目玉じゃないの？このコーナーって。ヒジョーに読者からの要望が高かったものの一つだよ。

前にゲーメスト本誌でハーネスの作り方をやったときも結構反響あった。

ザンボット：こういう工作って、難しそうに見えるけどやってみると意外と簡単だし、こういった工作の経験っていうのは今後のことを考えても絶対プラスになるはずだしね。簡単なメンテナンスも自分でできたほうがいいに決まってるもん。


ハーネスはカスガイ

なんだかわけがわからなくて、扱いきれないと思いがちなハーネス。
しかし全然そんなことはないのた。

見掛けは恐いが根は優しい

ハーネスの役割

JAMMA規格

ハーネスだって、テッテー的に解説さ。

マウント：ムックでは何を作ってるのかなあ？

ザンボット：ゲーマー必携の連射装置、同時押し、そして何とコントロールボックス！もちろんすべて制作記事を掲載してる。あくまで初心者でも作れるように配慮はしてあるから、たとえ機械オンチの人でも大安心というわけ。

マウント：良かった。ところで、実際コントロールボックス作ってみて、いくらくらいかかるもの？読者も気になるところだと思うんだけど。

ザンボット：コンパネの中身を見たことのある人なら分かると思うけど、コンパネの構造自体、実は非常にシンプルなんだよね。使う部品も結構少ないんで、部品代にかかったのは2万円くらいかな？

マウント：聞いたか、みんな。即落とし玉をゲットしたら、即チャレンジだー。



きばんやりすと♡

■プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06（649）4080

■一休さん
〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794（84）0476

■システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL. 052（523）4432

■ロータスプレス
〒150 渋谷区恵比寿南2-1-9 新井ビル1F
TEL. 03（3760）6630

■メッセサンオー
〒101 千代田区外神田3-14-8
TEL. 03（3255）3453

■キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区大崎1-20-16
TEL. 03（3490）5201

■TAMAYA
〒168 杉並区和泉2-1-26
TEL. 03（3323）9911

■ファントム
〒101 千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
TEL. 03（3257）1126

■哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21 11 朝日プラザ1F
TEL. 06（719）9919

■アイ・ランド
〒571 大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720（84）7501

■イエローバック
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL. 075（343）4860

■エマーソン
〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053（433）9900

■宇宙堂
〒162 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052（916）1407

■基板屋
〒431-02 静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053（592）7236

■クエスト
〒373 群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL. 0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326 栃木県足利市大前町841
TEL. 0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390 長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263（36）5536

■フーガ
〒364 埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485（93）6491

■KIC
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044（754）7594

■サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044（954）9459

■ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL. 06（649）7177

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06（643）7641

■トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03（5295）0667

■ボードA
〒169 新宿区高田馬場2-9-1 斉川ビル202
TEL. 03（5272）3690

■富貴商会
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL. 075（595）1136

■ハッピー商会
〒662 兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL. 0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048（649）7650

■レクトロン
〒578 大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL. 06（747）2028

■ファンタジー
〒683 鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859（23）2064

■PCB共和国
大田区田園調布1-47-2
TEL. 03（3721）1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
TEL. 052（262）3295

■R&K
〒464 愛知県名古屋市千種区今池南9-10 タカラビル3F-D
TEL. 052（732）3874

■アップル
〒430 静岡市竜南1-1-54
TEL. 054（248）4601

エピローグ

マウント：それじゃザンボットさん、最後に読者に何か一言。

ザンボット：一通り作業を終えてみて、実はまだまだやりたいことがあったなあ、と気付く俺なんですけど、持てる限りの愛情を注ぎこんで作った一冊です。本誌のアーケーダー読者のみなさん、この本にはまだ見ぬ素晴らしき官能の世界がモロ手を広げて待っています。お値段も手頃なんで、ぜひ買ってください。

マウント：俺からも頼む。よろしくね♡



ナイスだ！基板屋さん 「プロトワン」の巻 No.8

ここは浪速の電気街

新幹線にゆられゆられて3時間、やって来ました大阪は日本橋。日本橋っていやあアナタ、関西の秋葉原ともいうべきところですよ。そんなハイソな場所のド真ん中に、プロトワンはあったのです。



ちなみに左が店長さんね。

コントを見せてくれます

お店はすぐに見つかったものの、階段が見当たらずにしばし悩む俺だったが、野性の勘にて見事隠し階段を発見。いざ2階のプロトワンに大侵入だ。

そこに待ち受けていたのは、濃ゆい2人の関西芸人。一人はどうも店長さんらしいのでちょっとビックリ。さっそくお話をうかがってみました。

新作ゲーム基板が狙い目

マウント（以下マ）：最近良く売れているゲームって何ですか？

プロトワン（以下プ）：やっぱし新作ゲームですねえ。現在もゲームセンターで稼働中の、マーヴルとか斬紅郎とか。あとパズルボブルとかね。

マ：でも新作のゲーム基板って値段のほうも高いのでは？

プ：一般的にはそうかもしれないけど、ウチは違います。ハッキリ言って、新作ゲームが安いのがプロトワンの大特徴ですから。ホンマに。

マ：話は急に変わりますけど、店長さんのこれまでで一番気に入っているゲームって何ですか？

プ：え～、悩むなぁー。そーですねえ…あ、そうそう、**マリンデート**！これ好きですワ。あと麻雀学園！

マ：さすがにかなりの基板ユーザーなんですね。恐れ入ります。

…えーと、見たところハーネスとかコンパネとか連射基板とかもかなりありますよね え？今人気のコンパネって何です？

プ：以前はベガ9000が**メチャ**売れましたけど、最近はやたらパナツインが売れますね。やっぱし安くて手が届きやすいんでしょうか。

マ：何だかんだ言っても結構しますからね。特に学生さんにはデカい買い物だと思いますよ。ところで、こちらのお客さんの年齢層はどのくらいですか？

プ：25歳前後といったところです。若干高めかもしれませんね。親子で来店されるパターンも結構多いですわ。コンシューマゲームの延長として、アーケードゲーム基板を認識してるから、それほど抵抗がないみたいです。

マ：最後に、ゲーメスト読者へアピールをお願いします。

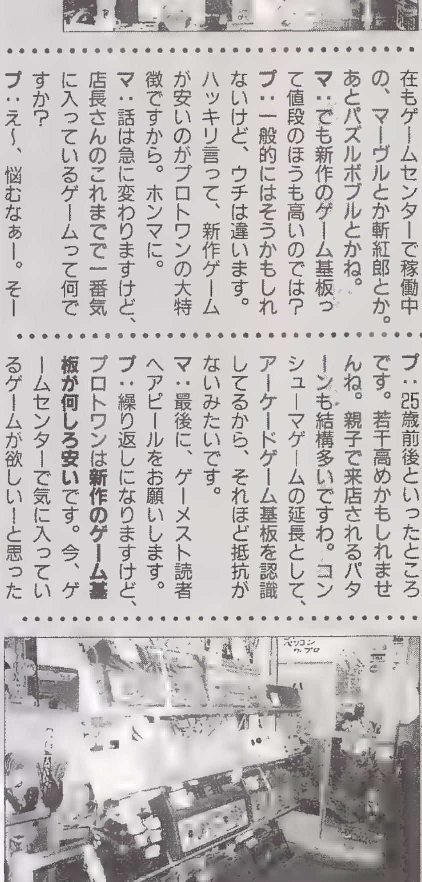
プ：繰り返しになりますけど、プロトワンは**新作のゲーム基板が何しろ安い**です。今、ゲームセンターで気に入っているゲームが欲しい！と思ったら、ドシドシお電話ください。待ってまーすー

プレゼントコーナー

今回プロトワンさんから読者の皆さんに、豪華なプレゼントを頂いてきました！

◆アーケードヘッダー（3名）
◆PIII・豆本（貴重）
◆店長特製ライター（超貴重！）

【宛先】
〒101
東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル
新声社
ゲーメスト
『アーケーダー・プロトワンさんのプレゼントが欲しいナリ』係
締め切りは1996年1月15日消印有効です。



売れまくりのコンパネさんたち。

ビデオゲーム

ゲームの中のお約束

虎の穴

担当：ミスターX

今回、いろんなゲームにおいて共通する、"お約束〃なネタを集めてみました。

だれが言ったか知らないが…

誰が言ったか、誰が決めたか知らないが、ゲームの中の〃お約束ごと〃は、あらゆるゲームの中に、今も生き続けているのだ。

などと言うとちょっと大げさだが、今回は、そういったお約束ネタで攻めてみようと思う。

普段、あたりまえのようにしてみていることなのだが、あえて考えてみると、やっぱり変なことが多いのも事実である。

まあ、あんまり気にせずに読んでみよう。

格闘ゲームのおやくそく

格闘ゲームとは、俗に言う2次元格闘ゲームのことである。

一時期、このテのゲームが連発された時期もあったが、このごろはやや落ちついた感がある。

そして、残ったゲームはやはり、今までのゲームを踏襲しつつ成り立っている。

そんな中で発見されたお約束とは、いったいどんなものか?



プロレスラーはゲームの中では足が遅い。

●主人公がハチマキしている

リュウとか、アキラ（2次元じゃないか）とか、ミゾグチとか、ハンゾウ（ワーヒーのやつ）とか。

まあ、これは偶然もしくは一時的な流行りみたいなものか?

●プロレスラーは足が遅い

これこれ。実際プロレスラーの人が聞いたら怒りそう。

実際には、プロレスラーでもスピードを売りにしている人がいるように、足が遅いということはない。

なのになぜ遅いのか?それは、やはりゲーム的にみて、そのほうがキャラが目立つからだろう。

●パワー型は足が遅い

プロレスラーに限らず、パワー重視のキャラは、移動が遅い。

まあ、パワーのあるヤツが猛スピードで迫って来たら、すごくイヤだけど。

●無敵対空にはスキがある

これも、ある意味でバランスを取るため。無敵なんだからハズしたら反撃を受けて当然、てことか?

●使える中パンチ

ストⅡとかだと、小中大のうち、中パンチが全キャラ通じて使えた。



3本勝負はもはやジョーシキだ。

●小技の判定が強い

小技にも、存在感を出させて、大技ばかりの闘いにならないよう、小技は〃威力はないが判定は強い〃という位置づけが、なんとなく出来上がった。

●見るからに弱そうなキャラには、何かある

これは、考えてみればわかることだが、見るからに弱そう（カッコわるい）キャラには、何かキラリと光る攻撃があったりするものだ。

作る人も、そのへんを狙って作っているに違いない。

●女キャラは使いやすい

これはちょっと私情が入ってしまうが、女のキャラクターは使いやすさが重視されているような気がする。

これはこれで、みんなに愛されて良いのだが、度がすぎると、強すぎて手におえなくなる。

●なぜか3本勝負

理由はカンタン、プレイ時間とか、満足感の問題だろう。

やっぱり3本勝負だと、一本取られてもーという気持ちの問題が大きいね。

●ラスボスはホバー&ワープする

これも誰かがフイにポツリ、と言ったことばで、なぜか格闘ゲームのラスボスは、スベルように歩く、ホバー系のヤツが多い。そして移動スピードが速くて、ワープもすればもうラスボス合格だ。

●スライディング強え

これもそう、誰かがポツリとそう言った。

基本的にスライディングは長い、転ぶ、移動するという性能があって、それを強いとみればそうなる。

あとはスキがどのくらいあるか?とかあまり言ってもしようがないね。

●ラスボスが使える

これこそが、最近の格ゲーの中で一番ヒットした〃お約束〃でしょう。

ゲーセンに行けば「これ使えんのか?」「使えるよ」とかいう会話が聞こえ、メーカー



ラスボスはホバー&ワープがお約束。



スライディング系は使える技。



ラスボスが使えるのも"おやくそく"。

もそれにちゃんと応えてくれる。

これを"お約束"と言わずして何と言おう。

ちょっと違うような気もするが……まあいいか。

シューティングゲームの中のおやくそく

シューティングゲームは、とっても歴史が長い。

それゆえに、おやくそくごとは切っても切れない関係にあるハズだ。

とはいっても、シューティングのようにたくさんの種類になってくると、まさに千差万別で、お約束などあるのだろうか?

そんな中でみつけたお約束がこれだ!

●パワー型のキャラは足が遅い

格ゲーと同じことが、シューティングにも言えた。

実はこのことは、どんな種類のゲームにも言えるのではないだろうか?

これこそが、ゲームの作り出したお約束の究極の姿といえよう。

●足の速いキャラはパワーがイマイチ

右と同じようなこと。これによってバランスが保たれているのだ。

●なぜかパイロットは女の子

これも比較的人気取りのための常套手段といえよう。

別にパイロットはゲームの進行に関係はないので、カワイイ女の子であるに越したことはないのだ。

●なぜか3機いる

設定が人類最後に残された兵器であっても、必ず残機が3機。

なぜ"3"機なのか?それは誰も答えが出せないだろう。

でも、2機や4機や5機ってのも、ちょっとハンパな感じがしてヤだなぁ。てことは、これでいいのか?

●なぜか最初はボムが3個

これも同じだ。やっぱり3個ってのが、なんとなくしっくりくる。

●ボス前は敵の攻撃がおさまる

これは明らかにお約束っぽい。

だいたい、敵の攻撃がおさまると「そろそろボスかな?」という気分になる。

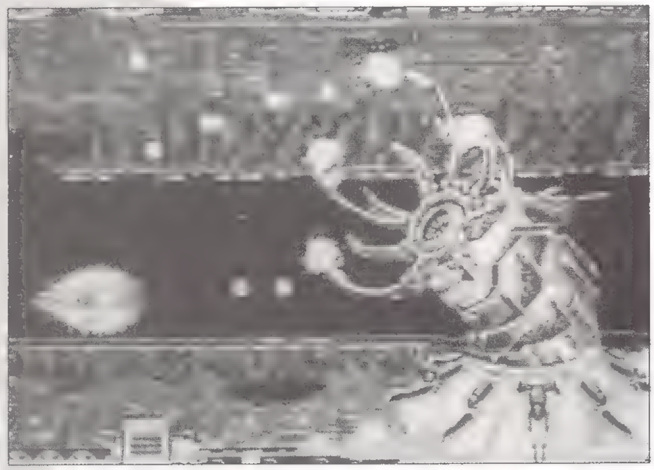
あえてそうすることで、プレイヤーに緊張感を与える演出にもなっている。

●ボスの前は音楽が変わる

右と同じだ。ふんいきが盛り上がって良い。



なぜか女の子。これはイイかも。



なぜかボム3発。これはこれでいい。

●2周めは撃ち返す

お約束である。わかっていても、ヒデーなあと言わずにはおれないところが良い。

そういえば、2周エンドというのも、結構メーカーを問わず多い。これもお約束の中に入れておくか。

お約束ごとの大切さ

さて、ここまで見てきて、あなたはどう思いましたか?

ゲームの中での"お約束ごと"が、いかにゲームの中でプレイヤーに安心感を与え、納得感を与えているかが、わかってもらえましたでしょうか?

プレイヤーがすんなりとそのゲームに入り込めるような演出、それが"お約束"とも言えるのではないでしょうか?

これから新しいゲームを作っていく上で、このお約束をいい意味で打ちやぶっていくことを、私は期待しています。

お約束大募集

あなたが気づいたゲームの中のお約束ごとを募集します。ジャンルは問いません。たくさん集まれば、またこうした企画でやってみたいので、ハガキをたくさんください。待ってます。



なぜか撃ち返し。これはイヤだ。

東京ガリバー通信

第33回

そろそろ吹きすさぶ風が身にしみる、冬がやって来ましたよ。しかし、そんな世間の寒さなんか全然関係なく、今日も我らが東京ガリバーは全開バリバリセルフバーニングで増々絶好調なんだよなこれが。じゃあ今月もサクッといってみようかあ！

ついに開催!! 異種格闘技戦!!

以前お知らせした、東京ガリバー異種格闘技戦が、12月23日についに開催されるぜイエーイ。

この異種格闘技戦は、3種類の対戦格闘ゲームをプレイして、勝星の数で勝敗を決めるという、なかなかハードな内容なイベント。なんせ3種類のゲームを1人でプレイして勝ち続けなければならないんだから、精神的にもかなりなプレッシャーがかかるはず。このゲームは得意だけど、このゲームは全然ダメってことも当然有りうるわけであって、なかなか具合い悪いバトルが展開されそうな予感。

参加申し込みは2Fフロアーで11月23日まで受け付け。

なお、当日プレイするゲームタイトルは、アンケートの結果で決定されるので、どのゲームで大会を行なうかは、当日までのお楽しみだぞ!!



ここで異種格闘技戦の熱いバトルが。

またまた登場 バーチャ2、1キャラ別大会

ちぃーっす毎度おなじみのバーチャ2、1キャラ別大会を1月上旬にやるっす。

前回同様、毎週金曜日の夜8時に予選が行われる16歳未満おことわりのR指定大会なんですよ。

決勝リーグは各キャラ2名、全14キャラの合計28人で行われ、東京ガリバー杯をめぐり凄まじいバトルを繰り広げるっていうんですよこれが。もう行くしかないって感じ。



う～んマニアックな怪獣がいっぱい。

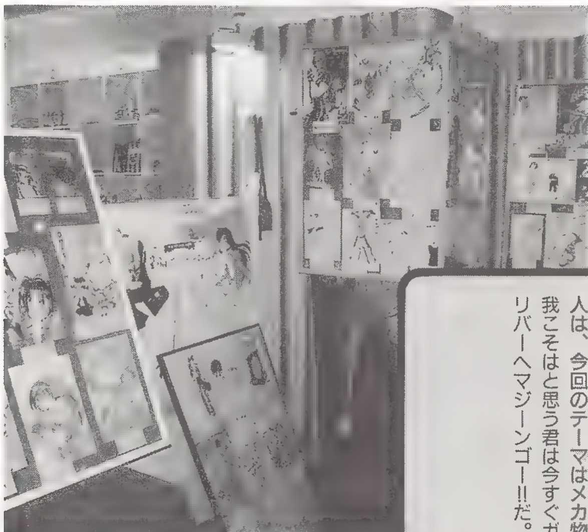
彼女といっしょにガリバーへGO!!

イベント大好きな東京ガリバーが、クリスマスイブ&クリスマスに、またまたイベントをやってくれちゃうぞ。

どんなイベントをやってくれるのかというと、カップル向けパズルゲーム大会なんかやっちゃってくれるんだなあこれが。これは男の子ちゃんだったら、彼女にいいとこ見せる大チャンス!!いっちょパズルゲーの上手なとこ見せちゃったら、彼女はもう君にメロメロ、クリスマスはウハウハ状態間違いなしって感じ。



クリスマスっぽいですねえ。



みんなたくさんの応募ありがとう。

第8回東京ガリバーイラストがグランプリついに決定!!

毎度おなじみ、東京ガリバーイラストグランプリも、もう8回目。なかなかハイレベルなイラストをたくさん応募してくれて、みんなありがとう!!（フェリシアの声色）

さてさてそれでは発表のほうにいってみましょうかあ!!

●グラフィック
P・N　K・A君

●ベスト・オブ・アーケード賞
「サイコソルジャーチーム」
P・N　新条るる

●ベスト・オブ・コンシューマ賞
「KING OF FIGHTERS 95イギリスチーム」
P・N　CLAMPを崇拝する会副会長岡田君
「青き咆哮」

って感じです。やっぱり各賞ともメチャメチャ上手なイラストですね。

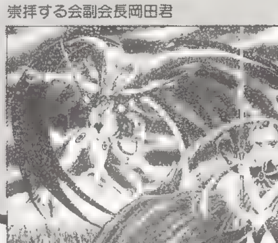
というわけで、早くも第9回イラストグランプリの募集をしちゃうのだ。

今回のテーマはメカ物。我こそはと思う君は今すぐガリバーへマジーンゴー!!だ。

P.N　新条るるさん

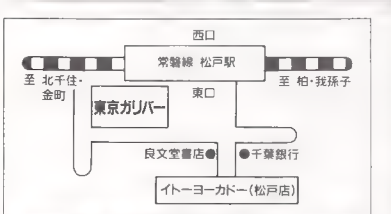


P.N　CLAMPをCLAMPを崇拝する会副会長岡田君





P.N　K.A君



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



ハウッ!!もう気が付くと歳の瀬!!気が付くと秋のAMショーで出展されてたゲームが一斉に発売されちょるじゃないの!!

冬休み前だっつーのにこのニューゲームの山!!果たして来年まで君のサイフはもつであろうか!?

（如月さんアイランド…いや何でも。田渕健康）

今月の一発
ゲーメストはアナタの冒険のお供です

★今回、この手紙を書こうと思い至ったのは、ゲーメストNo.156号の、石井ぜんじ氏が書かれた「ゲームの攻略」の欄を読んだことに起因します。

『自分たちが攻略法として紹介しているものは、あくまでさわりのものでしかない、それを踏襲した上で、後はプレイヤー自身で発展させねばならない…』という氏の言葉に、深く感銘すると共に、自らを恥じ入ることになりました。

かつて、ゲームセンターで信用できるのは「己の腕と頭」だけだったはずです。若輩ゆえ、インベーダーのブームは伝聞でのみしか知りませんが、第二次ゲームブームと言われるドンキーコングやゼビウスの時代には、すでにゲームセンターに通っておりました。

あのとき、まさにゲームセンターは「不良の巣窟」という不名誉な二つ名をほしいままとし、大人たちには冷たい視線と共に睨まれていましたそのような中、大人たちの視線をくぐり抜け、なけなしの小銭を握り締めて近くのゲームセンターに行っていたのは、ある種のスリルすらも感じていたと記憶しております。

そして、その少ない小遣いをゲームに投入し、スタートボタンを押してゲームの世界へと思いを馳せる…そこには様々な冒険があり、苦難があり、容易にはクリアさせてくれないゲームばかりでした。

ゼビウスなど、生来シューティングの下手な私は6面以降は拝んだことのない体たらく。それでも、当時ゲームの攻略本などというものが希薄だったため、自分で攻略法を見いだし、少しずつ少しずつゲームクリアに向かって進んでいくしかありませんでした。

ですが、知らない面に初めて行けたときや、今まで知らなかった裏技（流行りましたよね、この言葉）を発見したときの喜びは、攻略本でこのような技がある、と教えられたときの嬉しさとは量も質も違っていたような気もします。

自らでまず考え、そして技を磨き、試してみてそれで駄目なら攻略本に頼る。本来ならそういう図式であったはずが、まず攻略本を見てから技を磨く、という図式になってしまっています。ほかの人は知らず、自分を振り返ってみると「自分で考えて」という点を、最近では怠っていたと痛感いたしました。

いつの間にか、分からないことやできないことがあっても、攻略本がいつのまにか教えてくれるさ、という他力本願に陥ってしまっていたのです。

攻略本に書かれていることがすべてではない、というぜんじ氏の言葉は、堕落した私の心に活を与えてくれました。

毎回、攻略だけではなく皆様の楽しいハガキやマンガ家の先生がたの作品を提供していただいていることと共にここに感謝の念を書き記させて戴きます。

これからも読んでいて楽しい「手助けとなる」攻略をお願いいたします。

（東京都　高木純一君Ⓐ）

☆本来、攻略法というのは楽をしてうまくなるためのものではない。努力しているんだけれど、どうもよくわからない、だから何とかうまくなりたいという切実な願望のためのものだと考えている。

だから、コピー人間を作るのではなく、ゲームというものを理解して、その本来の面白さをわかってもらいたいと思う。だからシステム面をくわしくやるわけだし、ゲーメストの攻略の特殊な部分はそこにあると自負している。

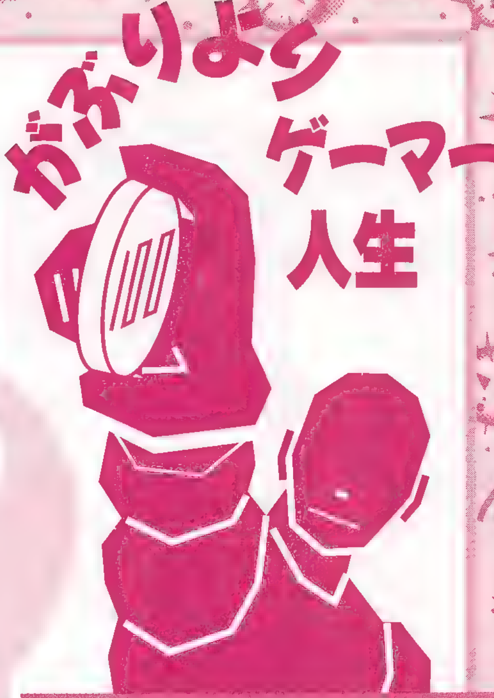
ゲームというのは、深く知り、深く考えるほど面白くなり、ハマるもの。ぜひ頭を働かせて遊んでいってほしいと思う。

（石井ぜんじ）



↑（神奈川県　哲田すなお君①）
☆あなたの心にも、光あり続けますように。願いの呪文、メリークリスマス！

がぶりよりゲーマー人生



とりあえずこんなゲーセンどうっスか？

★私の住んでいる街には（ごく一部の）ゲーマーのための「パラダイス」的存在のゲーセンがあります。

名は『インベーダー』。自転車置き場がある入り口には、ゲームのチラシ（写真付き）が貼ってある。ん〜。

一歩店内に入ると、室内は異常なほど暗い。台は10台ほどあるが、常に電源が入っていることはなく、プレイヤーが自分で電源を入れるセルフサービスっ！

料金は10〜100円とリーズナブル。灰皿はなく、レバー、ボタンが溶けたりしているのが時の重みを感じさせる（実際、なつかしいゲームもある）。

店員の姿はなく、日に一度そこのマスターらしきオヤジが金を回収にくる。開店時間、閉店時間、店の休日はすべてオヤジの気まぐれで決まる。朝6時には入り口が開いていたりすることもあるのだ。

街の中心から離れているのも良い感じ。一人でゲームを練習したい、対戦嫌いのゲーマーには正にパラダイスと言えよう。

（北海道　雑破葉ピさんⓒ）

☆実は私も小ぎれいなゲーセン（いわゆるアミューズメントセンター）より、ちょいアヤしいアンダーグラウンドなゲーセンのほうが好き。

今はどこもキレイになっちゃって、あまし店舗別に際立った個性が見られないのが悲しーい（私の家の近所にはキムチ屋と一体化している謎のゲーセンがあるが…それはそれで個性がありすぎなんですけど）。



↑（東京都　森君②）
☆何っ!?まだプレイしてないだと!?　友人2人伴って、早速冒険に出発どあー！

第12話 電脳無法地帯

この前、友人Kの家で「目指せ三冠王ベースボールスター！」（SNK）というFCソフトをプレイした。SNK○○チーム（名前忘れた）を選んだところ、メンバーをみて驚いた。エースピッチャーがアテナ、ほかにもラルフ、クラーク、ケンスウなどのメンバーがいた。

アテナの能力値の「人気」だけの高さといい、マウンドでアンダースローで投球するときの動きといい、バッターボックスでのつんとした構えといい、さすが元祖SNKヒロインだと思った。

こんなものを見つけるとはKは本当にスゴイ奴だ。

（福岡県　Over the Rainbow君Ⓓ）

☆そーいやこんなソフトもあったよーな…。今だとプレミア付くかもしれんよ。

いやー「ゲーセンのお値段」には目が回りました。日ごろ見かけることのないケタ数を数えるだけで頭が痛くなりました。

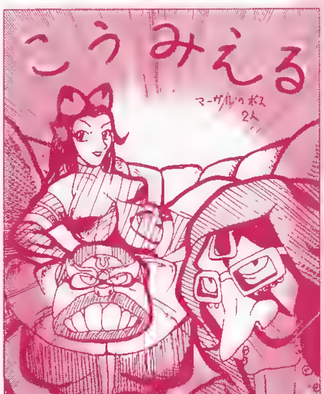
そこで僕は「ギガメガ法」を考えました。例えばスピードキングは12・8メガ円（1280万円）、ワールドダービーは25メガ円（2500万円）です。そのほうが安いように思えてくるので安心です（何が？）。

（滋賀県　タラリコ君Ⓔ）

☆一見根本的解決には至っておらんようだが…まあいいか。でも何げなく遊んでいるゲーム機も、価格表示されてみると皆すこぶる高級感あふれてくるから不思議。

95年11月15日号（No.15）で「一押し特集！沙羅曼蛇2」と予告していたのがどこにも見当たらない。

私は過去の大罪「リベンジ・オブ・モアイ」事件を思い出し、ひょっとしてデッチあげではないかと疑いだしている。



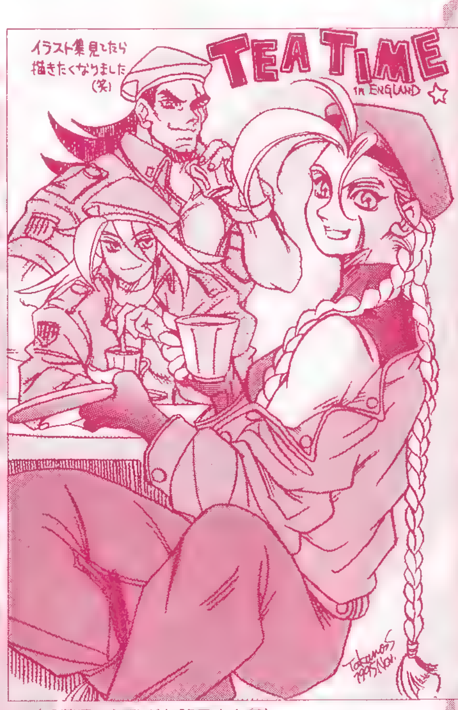
↑（静岡県　ハメ男君⑤）
☆あえて言及は避けたい。



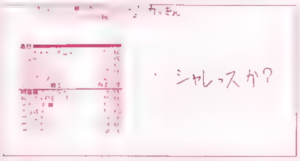
↑（徳島県　ぷくさん④）
☆元祖が出たのは既に10年前。実に息の長いゲームだよね。

最近、行きつけのゲーセンの常連と店員が店の隅で手にほーきを持ってサムライのまねをしている。
何だか楽しそうだった。

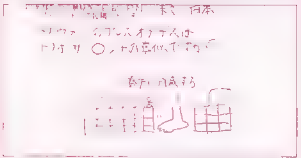
（群馬県　KIK君Ⓑ）

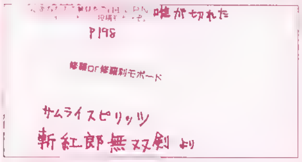


↑（千葉県　しろがね隆乃さん⑫）
☆カプコン画集はどうでした？手前ミソだが一家に一冊レベルの出来だと思うのだが。
だが、残念なコトにマジクソや飛竜関係の資料を収録しておらぬ！シムキー！これはぜひともVol. 2を作らんといかんだろう！

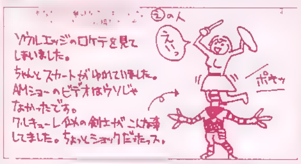


↑最近小技か効いてる本誌広告。ええんか？8

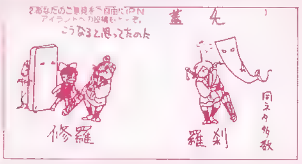

↑メガブラスト1面ボスがルーツ(嘘)。⑨



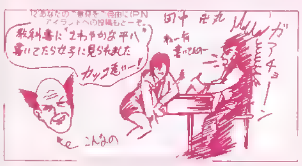
↑修羅刹は置くとして、ボって何よ？10


↑ショック！ひろみショック!!⑪

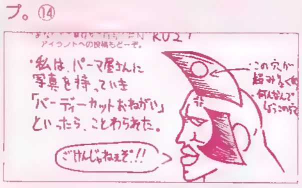

↑広告が変わってるとヒソカに嬉しいよね。⑫



↑そりゃ無茶だ。13



↑すまぬ、思わず笑っちまったぜ。ププ。⑭



↑理容店を困らせてはなんね。⑮

ヘビー～ダレル!!
つっこみ三昧

☞がちゃぴんとサンドラの区別がつきません。なぜですか？
（兵庫県　ムック君Ⓘ）
↑なんでだろうね。

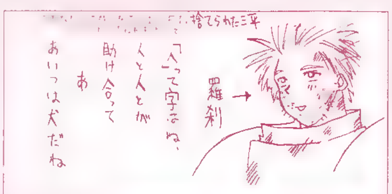
☞帰って来たデコ特集はヒソカに背景が星になっちゃった所なのが良い。が、妹たちよの白目を剝いた兵士がいなくてはミッドナイトレジスタンスとは言えまい。
（神奈川県　けろちゃん君Ⓙ）
↑本当は全員星になっちゃった写真を載せようかと思ったのだが、あまりのノーフューチャーっぷりに思わずためらっちゃいました。
例の白目妹はぜひ載せたかったんだけどね。メンゴメンゴ。

☞今ごろ「3年B組首領蜂先生」とか言って、一人で大ウケしているY崎には、地獄すら生ぬるい！
（山口県　玩具安全マーク君Ⓚ）
↑ああ、俺もそう思うぜ。

☞ときめきを闘鬼滅鬼と書くと、何か豪の人（オーストラリア人ではない）みたいでいやすぎるぅ～。
（沖縄県　侍ヴィクトリー君Ⓛ）
↑伝説の樹の下で、鬼が待つ。

☞恥ずかしいので、次にします。
（大阪府　聖司君Ⓜ）
↑トゥーシャイシャイボーイな人ねぇ。

☞やっぱり半蔵（羅刹）は買わなきゃハ○ソンですか？
（富山県　斑鳩君Ⓝ）
↑バーイハットリさんチックで買わなきゃ死、あるのみ。



↑もうやけくそに強くなったとしか思えん。⑯

そして今、コナミにTELする5秒前…。
（愛知県　ズヌウ・リアキ君Ⓕ）



↑（千葉県　レプトスまりお君⑥）
来れ！反抗精神旺盛野郎＆憂国の戦士！

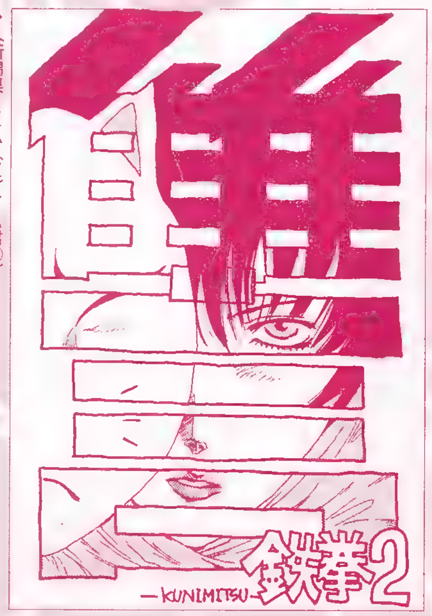
☆…本物です。安心して結構。昔のメストならともかく、今あんな愉快なことやったら国をあげての大騒動となりまんがな！

ウチの猫（メス・チンチラ）の肉球は、生まれて3年全く外界を歩いたことがないので超～ソフト！
しかし、それゆえ肉球の間にはムダ毛がものすごい。これもフカフカで気持ちいい。
（静岡県　マダムさんⒼ）
☆ぐあー！うかつにこんな投稿しないでくれ！想像してしまって全然原稿が進まんではないかー!!うひひ。

またまた新企画 アベッてハニー

アイランド無断で勝手に新企画！

『ザ・何でもアベレージ』第1回である今回はサムスピシリーズを取り上げてみよう。今回のアベレージは、ズバリ！全使用可能キャラに占める侍キャラの割合、即ち「サムライ率」である。
それではGO！
◎サムライスピリッツ
サムライ率25・0％
◎真・サムライスピリッツ
サムライ率26・7％
◎サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
サムライ率25・0％
こうしてみると「どこが『侍』なのか？」と揶揄された『真～』のサムライ率が最も高いことがわかる。個人的には意外や意外と思うのだが…。
（愛知県　バトルフィーバーロボ君Ⓗ）
☆武器を持ってりゃ何でもOK格闘だと思いきや、実は真が一番サムライしてたのね。



→（新潟県　KA（Z）YA君⑦）
弱い自分は、嫌いだから。

次はモータルコンバットI～IIまでの、人間以外キャラが出てくる『人外率』頼まあ。

燃えよ青春!!

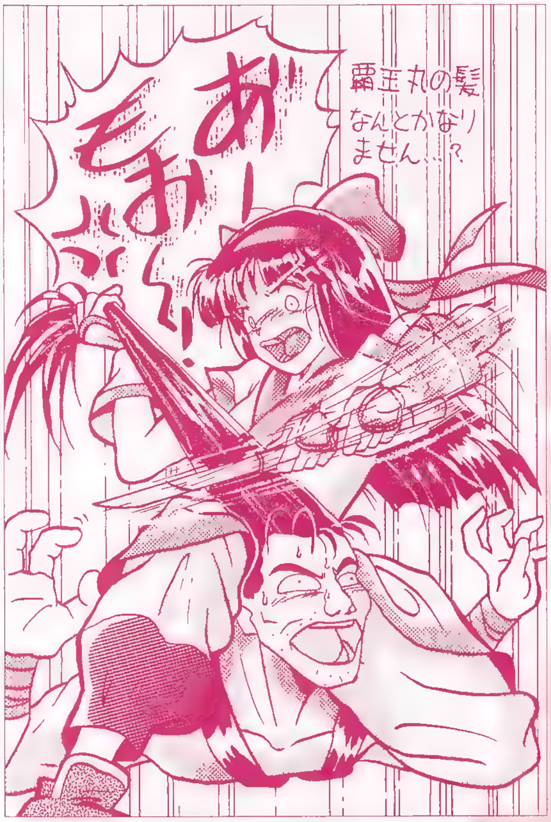


ゲーメストで誤植があると「マジメに書いてんのかよー」とか思ってたけど、小論文を書いていたら、誤字脱字の嵐！
ライターの気持ちがわかるぜ(悲)。
（栃木県　カムバック!!タムタム君⓪）

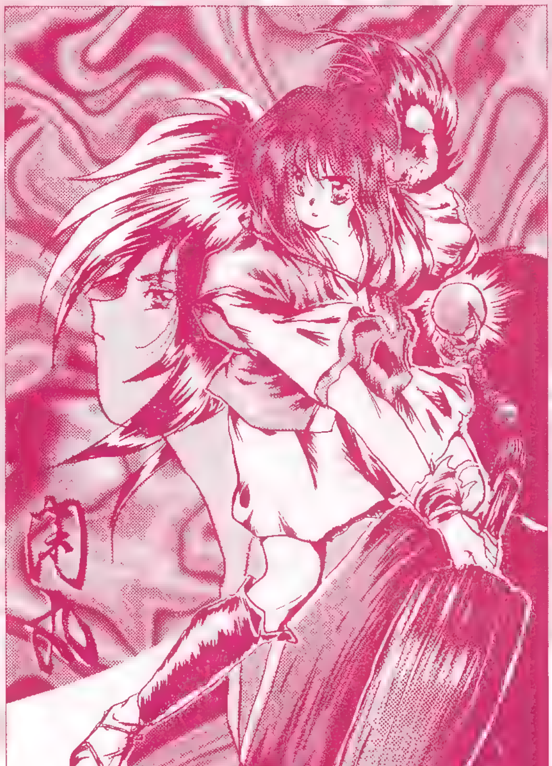
軽食屋の怪 雪原の恐怖

★先日、いつものゲーセンの店内に軽食屋がオープンした。その名も「サスカッチ」。
そう、紛れもなくあのヴァンパイアのサスカッチなのである。その証拠とばかりに店の外には手描きのイラストが張ってある。
しかし、一体なぜサスカッチなんだろう。どうせならラスプーチンとかウルヴァリンにすればよかったのに。そのほうが絶対にインパクトあると思うが。
でもシューティング野郎の俺としては、シルバーホークやCOM-HUMAN（レイフォースのラスボス）なんかをぜひ使ってほしかった。R-9なんていかにもサイバーでナウいと思う。あんまり違和感もないし。
軽食R-9……いい響きだ。
（愛知県　STG君Ⓟ）

☆なんか「軽食あーる?ないん?」みたいなほのぼの会話チックでいいんじゃないかね。
…違う。



↑（沖縄県　たぬきのおきもの君⑱）　夏場はちょっとねー。



↑（北海道　雷門ほっぷさん⑰）二つの真実が僕に問いかける。血が映し出すデュアルハート。

マイティ害DX

☆熱い！熱いぜゲーム天国！いやべつにももこさんがどーたらではなくて。そうサ、若人の血を超燃え(バーニング)させる気合と散財のゲーム、それがゲーパラ。おかげで原稿遅れまくりで泊まりまくりで嬉しいやら悲しいやら。（©ももやそ）

プレゼントが当たって名前がのってるとスゲー嬉しいけど、ゲーメスト読んでる人いっぱいいるからいつ見つかるかハラハラだ。
（愛知県　きさらぎ上総さんⓆ）

☆フフフ…懸賞まではペンネームはきかないからな。今日も明日も明後日も君がドキドキしながらメストを愛読してくれるのを願ってやまない。

クマを倒すべく、友人と共に「拳児」で覚えた崩拳の練習を駅のプラットホームでしていると、向kaいのホームのナウなヤングに笑われてしまいました。
（奈良県　天津南平君Ⓡ）

☆必殺技は人知れず会得してこそ奥ゆかしいもの。向かいのホームのナウヤンを、ビビらせるような震脚エンド功夫をモノにしたその日には、またアイランドに手紙をくれよな。

阪神大震災でゲーメストが買えなかったときに、バックナンバーで後に買えたのが、すごく嬉しかった。
（兵庫県　HOW君Ⓢ）

☆まだ傷の癒えない大震災だけど、被災地の皆さんがゲーメストを読んでくれて、少しでも元気になってくれると嬉しいな。頑張ってね。

この前、年ひとケタのぐらいの子が「対戦してもいいですか?」と言って対戦してきて、試合終了後「どうもありがとうございました」と頭も下げてきた。
彼に国王の地位をお願い。
（静岡県　坂井レイレイ君Ⓣ）

☆国王決定。
やはしこの謙虚さと礼の心が今の対戦台にほしいよね。

こちらこだわり派



至上の勝利、とは?

★格闘ゲームの面白さとは何だろうか?

多段攻撃の軽快さだろうか。パシッと決まったガードキャンセルか。あるいはキャラクターを動かす、ということで得られる変身願望の充足か。

だが、最も大きなものは、やはり『勝った』という感触だろう。俺は格ゲーは、勝たなくては意味がないと思う。

言っておくが、片っ端から返しにくい攻撃をくらわして相手を倒すのは 勝った とは言わない。対戦相手にでも聞いてみれば、負けたと思っていないことがはっきりするはずだ。

最近の格闘ゲームは一瞬で勝負がつくから一回では無理だが、5、6回勝負をするうちに相手に 負けを悟らせる』ことができたら、それが本当の 勝ち だと思う。つまり、相手の力を十まで引き出して、十一の力で倒すという精神だ。

三国志の孔明が、南蛮平定の際に、敵の大将が負けを認めないから捕らえては放すを繰り返していた。あの心だ。確かラーメンマンの師匠も同じことを言っていたような気がするが。

そこで提案したい。本当の勝利の味を知って戴くための、対戦台における、自分のなりの提案である。

1)勝てそうなら、同じコンビネーションを多用しない。時間切れを狙わず、とどめの技にこだわる。

②負けそうだと思ったら、次の勝利のために、相手のクセや多用する技を見切る。

3)対戦は「コミュニケーション」だということを忘れない。拳は傷つけるためにあるのではない、拳で語れ!

以上。

(石川県　海うし君Ⓝ)

☆先月の一発では勝ちにだけこだわるのはどーかと思うぞ,てなことを言ったけど、今回のよーな自分を高めるための勝ちへのこだわりなら大歓迎である。

ただ勝ちさえすれば良いのではなく、強さをストイックに追い求めていく『勝ち』への執念は、きっと誰もが驚嘆するかっちょええプレイスタイルを生み出すはずだ。

プレイ後の時間について考えてみる

★対戦台でのマナーで昨今、いろいろとり沙汰されていますが、私がこの1~2年で感じたことを織り混ぜて、少し語らせてもらいます。

今回取り上げたいのは「対戦後の状況」の点です。近ごろ、いわゆる「作業プレイ」(同じ連続技しか狙わず、しかもその技はリスクが少ないことが条件)で、対戦台を連勝している人が自分の周りでは多くみられます(京のカウンターから七拾五式改連続即死技とか)。

大体の人は対戦終了後、こっち側が立ち上がって顔をみてもしれっとして、何事もなかったかのようにゲームを続けたり、見ているのを知っていて、目を合わせなかったり。

やってるジャンルがジャンルだけに、プレイ中はもちろんエキサイトするし、その興奮状態は続くものです。そんな状態で、短気な人がしれっとしている人をみたら、結果は火を見るより明らかでしょう(実際、私もムカッとくることは幾度となくあった)。

確かに暴力を振るうのは、振るうほうが悪いですが、「振るわれるほう」にも、多少なりとも問題はあると感じます(いじめ問題にも似てますね)。

ここからは私の見解ですが、理不尽な連続技や待ちプレイがまかり通るゲームを出すメーカーにもそれなりの責任はあり(ゲームバランスの調整をしっかりとれば、問題は減少するはずです)、強力で単純なプレイスタイルを行使するプレイヤーは、自分がそうされたときのことを顧みる時間をとり(人それぞれといわれればそれまでですが)、いつもそうしろとは言いませんが、対戦後に目があったら、軽く会釈するとか、それだけで暴力の行使は少なくなると思うのです。

私は、対戦で面白い試合ができたら、勝っても負けてもできる限り対戦者に礼を言ったり、コミュニケーションを取ることを心掛けています(試合間のインターバルを使えばできなくないものです)。

そうしたことで、新しい連続技とか対処の仕方とか、普通ではわかりえなかった情報が手に入ったりして、より対戦ライフの向上に役立ってます。本来、対戦台とはそういうものだと思うのです。

勝ち負けにこだわるのも大事ですが、重要なのは「同じゲームをプレイしている」点じゃないかと。対戦台はゲームを通して、人と人との対話空間の場として一人一人が自負できるように、少し考える時間を持ってみるのも良いと思いますよ。

(東京都　伊豆海礼夏君㉓Ⓦ)

☆対戦で負けた相手が、向こう側からちょいと顔を出してこちらを見た後、再び立て続けに乱入してくるのも何だかなーと思う今日このごろ。ちらと顔を見られただけでは会釈するヒマもないよね。

昔の対戦台は礼に始まり礼に終わっていたんだがなぁー(隣り合い対戦台ね)。面識は薄くとも、同じゲームで共同の時間を過ごした仲間だもんな、ちょっとした心くばりがあってもよさそうだよ。私自身も心がけんとなー。



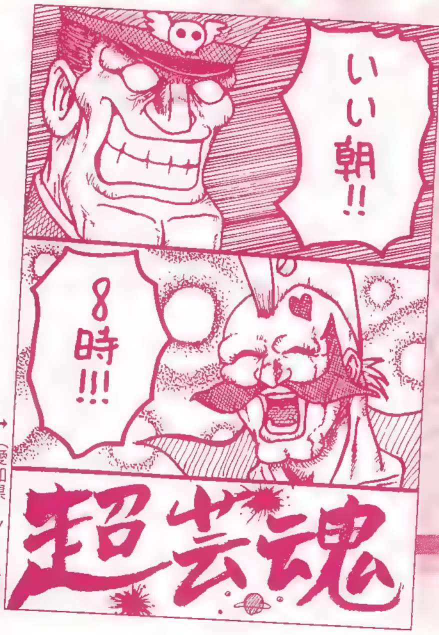
↑(沖縄県　DDK君⑳)
☆んー?ヒロイック神父さんですかー!

ファイティングバイパーズのロケを渋谷のハイテクセガで見た!! 誰もサンマンを使ってなかった。サンマンってエイトマンの失敗作ですか?
(東京都　NTV君Ⓤ)
☆それは違う…。



↑(大阪府　時季はずれよしかわ君⑲)
☆シャンペン抱えて風巻いて、ビーチのサンタに会いにいこう!

シェイク・ザ・超芸魂



→（愛知県 V・2君㉜）



→（東京都 E・あかりさん㉑）…とことん柔らかい奴。



→（広島県 木賃ふくよし君㉒）☆大江千里と森高千里が結婚するとレベルか。

帰ってきたアイツ 見さらせ漢気

曲げられないポリシーがキミにはあるか？これだけは譲れない何かを抱いて生きているか？無気力な若者にカツをブチ込むため、今日もどこかで魂が疾風と駆ける！

熱き読者の叫びがQサウンドで木霊するぜーその名も「見さらせ漢気」。

ハートフルでキュートな、どきどき♥リリカルファンシーコーナーでーす。…お答。

我が弟（中一）は、パルスターを連射ショット（手動）のみでプレイし、出現したアイテムは残らず回収、その後、ボムでボスにトドメを刺して「任務完了」します。

なぜボムを使うのか、と聞くと「宵越しのボイジャーは持たねェんだよ」と言い放ち、2面の最初で取ったボイジャーも自らの手で撃破。上下から押し寄せるカタいザコの群れに打ち負けて轟沈しました。

最近の中学校は「漢気」の授業でもあるんですかね？

（東京都 闇の放送委員会君Ⓧ）

…私もハンターなどでは宵越しのスペシャルゲージは持ち越さない男ではあるが、君のリルブラザーはちいとばかし無謀入ってるってカンジー。

弟さんがテメエの漢を貫き通して1コインクリアしたときには、また連絡くれよなっ！

M・S・Hの隠しキャラはキャプテン・サワダ（ハラキリ可）希望！

一人だけ実写取り込みでエリアルレイブもスーパージャンプもなし。ジェムも使えない。ハラキリにすべてをかけるしかない…やっぱりヤダ。

（静岡県 あ君Ⓨ）

…家庭用ではサワダ・スペシャル95なるイキな必殺技名が付けられておったキャプサワだが…やはり96も予定しているのだろうか？

最も思い込みがハゲしくていけない（前からか？）

ぼくはつい最近まで、首領蜂を「しゅりょうみね」だと思い込んでいた。うう…（いやマジで）。

蜂がどーやったら峰になるんじゃあと思われるかもしれないが、そー思ってたんだから仕方ないズラ。

あとは雷電を「デンデン」だと信じて疑っていなかった（泣）。でもゲーセンにいって「デンデンDXありますか？」と店員サンに思いきり言ったら「ありますよォ！」といい雷電のトコに連れていってくれたス。

なぜだ？知っているならてーせーしてくれ（泣）。それともまさか彼も…!?

（ちばけん まりお君⑦）

☆あちゃー、こりゃ豪気な勘違いサンだネ。でも私も人のことは笑えん！上野の「アメ横」の正式名称はきっと「アメリカ横町」だろうと頑なに思い込んでました。それも2年前まで…ううっ。



↑（住所不定　鳩野しっぽさん㉓）
∴喧嘩師は24時間狙われる定め。



↑（東京都　えのきだけ君※㉔）
∴ワンポイントっつったら。



↑（大分県　坂崎竜白君㉕）
∴サムライか…遠くなったなあ。



↑（長野県　パタンブラウン君㉖）
☆3コマ目のミシェールポスターがめんこい。



↑（高知県　のん太たんさん㉗）
∴ダークに徹し切れない奴。



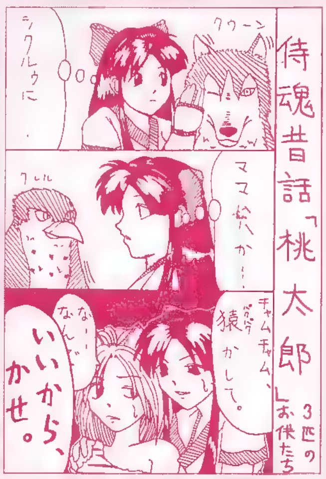
↑（三重県　英英輔君㉘）
∴フニャフニャ。

地獄の底から復活大会
蘇る大自然

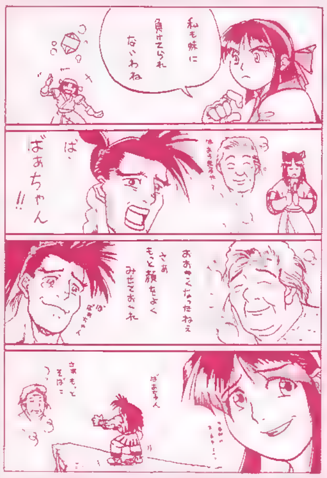
何か華々しく散ったと思いきや、何事もなかったかのように復活したナコルル女史。これがスティーブンキングの世界だったら…。うう、ナンマンダブ×2。



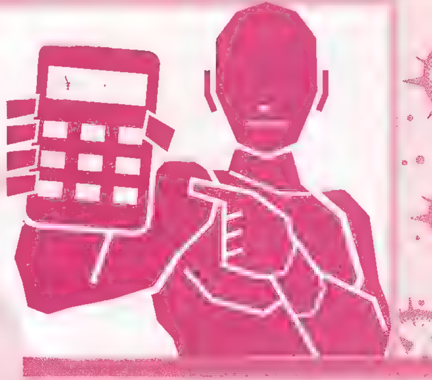
↑（千葉県　霜月貴族君㉙）
∴嗚呼、正直すぎる姉妹愛よ…。



↑（北海道　混血BEM君㉚）
∴桃太郎までついにリーチ。



↑（京都府　村田真吾君㉛）
∴自然に返してノープロブレ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●PCエンジン版のスーパーリアル麻雀Ⅱ&Ⅲの販促用セル付き小冊子を買います。その他、リアル麻雀シリーズに関連するものならなんでも買いますので連絡ください。③
（〒198 東京都青梅市梅郷5−1−1053 原島歩）

●悪魔城ドラキュラ（アーケード版）のビデオを買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒859−04 長崎県西彼杵郡多良見町市布名1305−5−103 藤井宣之）

●ストゼロのカタログと入荷告知用のポスターを適価で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒346−01 埼玉県南埼玉郡菖蒲町菖蒲5232 神谷勝信）

●サターン用ゴールドディスク「バーチャファイターCGポートレートコレクション」（開封していても構いません）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒311−13 茨城県東茨城郡大洗町磯浜1092−5 宮田茂）

●家庭用ネオジオ（ロム版）の「ビューポイント」を定価前後で買います。またはこちらのセガ・マスターシステム＋ソフト数本＋1万円との交換でも可。③
（〒062 北海道札幌市豊平区豊平4−8−2−37 コーポラス高桑2F3号 平瀬正人）

●ネオジオCDに付属のスペシャルCDロムを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒300−07 茨城県稲敷郡東村本新254 斉藤芳則）

売ります

●PS版ときめきメモリアル限定版を売ります。高価優先。希望価格明記のうえ連絡ください。
（〒917−01 福井県小浜市甲ヶ崎24−26 野村浩靖）
（〒272 千葉県市川市須和田1−19−2 福田雄一）
（〒501−61 岐阜県羽島郡岐南町八剣8−140 渡辺久紘）
（〒852 長崎県長崎市青山町4−18 馬場拓也）
（〒152 東京都目黒区平町2−14−5 古家二郎）

●ビデオ「VF2CGMV」「VFエターナル」「VF2（ゲーメスト）」、CD「VF2サントラ」、サターン版CGポートレイト（非売品）を6千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒720 広島県福山市多治米町3−4 コーポ桑田B102 高橋静）

●UFOキャッチャーの闘神伝の人形（5体セット）を売ります。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。②
（〒338 埼玉県浦和市桜田1−18−4 藤原和人）

●ストⅡエックス、ゼロ、ヴァンパイア、Vハンター、餓狼3、真侍、斬紅郎、鉄拳、鉄拳2、KOF'95、レイブレーサー、その他のポスターを適価で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒577 大阪府東大阪市御厨東2−8−46 中村政崇）

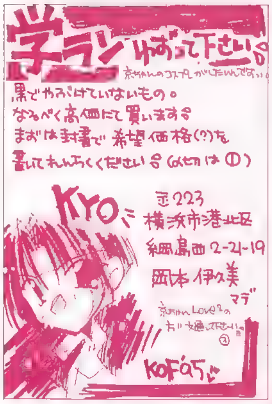
●ネオジオCD＋真侍＋KOF'94＋'95＋KOF'95スペシャルアイテムBOX＋かまいたちの夜非売品CDSを3万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書か封書で連絡ください。③
（〒270 千葉県松戸市六実3−48−11 赤崎猛）

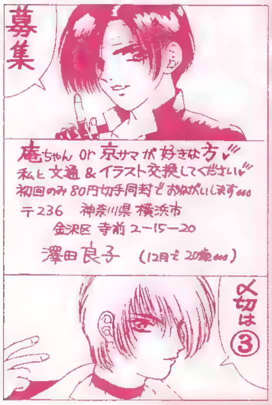
交換・その他

●SNK・カプコンのゲームが好きなかた、文通してください。特にサイバーボッツにハマっているかた大歓迎です。男女年齢不問、初回のみ切手同封でお願いします。③
（〒350−02 埼玉県鶴ヶ島市松ヶ丘3−29−9 福島なつき）

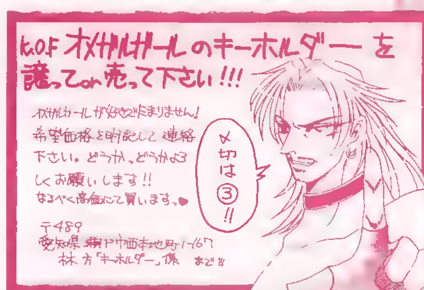
●こちらのネオジオCD本体＋コントローラープロ＋KOF'95＋真侍＋龍虎の拳2＋FPDをあなたのプレイステーションかサターン本体＋ソフト数本と交換してください。まずはW葉書で連絡を。③
（〒239 神奈川県横須賀市久里浜3−6八幡ハイムE−7 04 山本心吾）

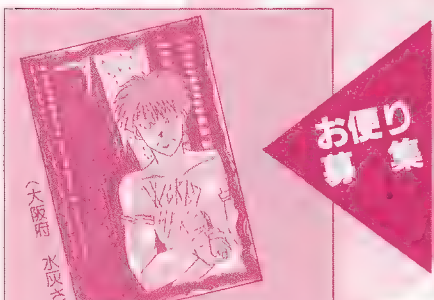
●こちらのネオジオ本体（箱無、説有）＋KOF'95＋痛快ガンガン行進曲＋FPD＋侍魂＋真侍＋龍虎の拳＋龍虎2＋餓狼SP＋ワールドヒーローズをあなたのネオジオCD本体と交換してください。まずはW葉書で連絡を。②
（〒983 宮城県仙台市宮城野区鶴ヶ谷5−2−2 本郷将明）











（大阪府 水灰さん）

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1−11−4 新声社 ゲーメストアイランド係

真(リアルバウト)の闘いはこれからだ!!

REAL BOUT 餓狼伝説

ついに姿をあらわしたシリーズ最新作。サウスタウンは餓狼たちに休むことを許さない――。

担当：はまー

※画面は開発中のものです

サウスタウンの混沌が再び…

シリーズも5作目となる餓狼最新作、その名も「リアルバウト餓狼伝説」がついに公開となった。

グラフィックや基本的なゲームシステムは前作「餓狼伝説3」を踏襲しており、より、遊びやすく、より爽快感を増し、より楽しいものになっているぞ。プレイ感覚は若干違うが。キャラクターや新必殺技の追加や操作系の変更、パワーゲージの採用など、そのプレイ感覚は全く新しいものになっていると予想される。

では早速、それらの変更・追加されたシステムとキャラクターたちをざっと紹介してみよう。



16人の中から選択。秦兄弟もギースもいるってことは、ラストボスは誰…!?

基本操作

前作（餓狼伝説3）では強弱のパンチ・キック攻撃がそれぞれ4つのボタンに振り分けられ、そのほかスウェーに関する操作はボタンの同時押しで行っていた。それがリアルバウト（以下RB）では**Dボタンがスウェー関係の操作用に独立し**、それに伴い基本技の振り分けも、

A…パンチ
B…キック
C…通常威力大攻撃

へと大幅に変更された。現時点では詳細が確認できないのが残念だが、スウェーシステムを分かりやすくする意味でも、操作の簡略化はプラスになると思われる。ただ、こうなると心配なのが通常技の重要度だが、後述のコンビネーションアタックなどの要素もあるのでそう心配することはなさそうだ。いずれにせよ、今までの餓狼シリーズよりは「龍虎の拳」シリーズに近い操作なので、ちょっと慣れるまでが大変かも。

特殊操作

●避け攻撃

ガード状態から➡+A（右向き時）を入力することで、相手の攻撃を避けながら反撃可能な避け攻撃なるものを繰り出すことがきる。KOF95では残念ながらカットされてしまっていたが、餓狼シリーズでは健在だ。RBでは前作にあったクイックスウェー（ク



これはマリーの避け攻撃。もちろん上半身無敵だ。



対空環境をきちんと整える必要がありそうだ。

イックスウェー攻撃）が廃止されているようなので、より重要なウェイトを占めることになりそうだ。

●空中振り向き

今回新しく採用されたシステムで、**ジャンプ中にDを押す**と空中で体の向きを変えることができるようになった。例えるなら、KOF'95の庵の百合折りや龍虎1の後ろ蹴りのようなものか。これにより、相手の頭上を跳び越してしまった場合でも一方的に反撃されることはなくなっているハズ。ただしスウェーラインがあるので、これでピョンピョン跳び回っているだけでは勝てないだろうというのは容易に想像できる。

●起き上がり攻撃（一部のキャラに限る）

相手の攻撃でダウンした際、特定のキャラならば**起き上がりの途中でタイミングよくCを入力する**と、起き上がり専用の攻撃を出すことができる。前作でボブのみが持っていた技（ボブサマー）が、他のキャラにもついたと思ってもらえばいいだろう。



キャラ限定ということだが、無敵技のないキャラには常備されているのだろうか?

●追い打ち攻撃（一部のキャラに限る）

これも起き上がり攻撃同様キャラ限定だが、**倒れている相手の近くでコマンドを入力する**と追い打ち攻撃を仕掛けることが可能になった。ちなみに、技とコマンドがキャラごとに違うので、持っているキャラがすべて「ダウン→追い打ち、安定」とはいかなさそうである。

オーバースウェー

前作の特徴でもあったオーバースウェーシステムは、RBでも踏襲されている。大雑把に説明すると、メインとなる通常ラインに加え、手前と奥にあるライン（スウェーライン）の合計3ラインを使ったバトルを行えるというものだ。このスウェーラインは通常ラインと違い、通常ラインで出された相手の基本技や必殺技は当たらないものの（例外あり）、ダッシュやオーバースウェー攻撃といった特殊操作しかできず、一定時間で強制的に通常ラインへと戻されてしまう。いかに通常ラインでの攻撃をかわすか、またいかに相手のスウェーを封じるかというのが前作では重要だったが、それはRBでも同様だ。

●オーバースウェー移動

前作ではA+Bで手前ライン移動、B+Cで奥ライン移動だったが、RBでは操作を簡略化。**Dボタンで奥移動、レバー下方向（◆or⬇or◆）+Dで手前移動**となった。コマンドが簡単確実になったことでタイミング的な失敗によるストレスが軽減され、よりスウェーへの対策を研究する必要が出てきたと言えるだろう（例えばRBではしゃがんだまま奥へ移動できないので、奥からオーバースウェー攻撃が強いヤツには下段中心で攻めるとか）。

ちなみにRBでは、**このコマンドを起き上がり時にタイミングよく入力すると、転がりながらスウェーラインへ移動することができる（ライン逃げ起き上がり）**。起き上がりへの攻めを確実に回避できる超便利なシステムに思えるが、スウェーライン上ではガードできないので、読まれて対スウェー攻撃を出されたら以上。

●オーバースウェー攻撃

スウェーライン上でA or B or Cボタンを押すことで、通常ラインに戻りつつ攻撃することができる。今回ボタンの役割が根本的に変更されているため、スウェー攻撃もAとBが普通のパンチ系・キック系の技で、Cが相手を別ラインへずらす攻撃となっているので注意。わざと別ラインにずらしてからの対スウェー攻撃・必殺技といった連続（連携）技も残っているはずなので、これは重要だ。



特別な技でない限り、通常ラインからの攻撃は当たらないぞ。

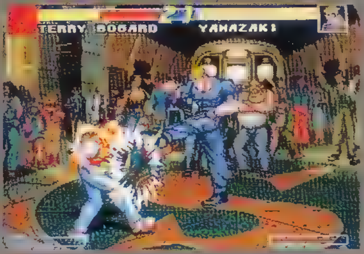
●対オーバースウェー攻撃

相手がスウェーライン上にいる時、通常ラインにいる側がDボタンを押すと、スウェーライン上の相手に対して攻撃することができる。前作ではきちんと相手のいるラインのほうへA+BとB+Cを使い分ける必要があったため、かなりツラい局面もあったが、RBでは「相手がスウェーをする」ということさえ読めれば、比較的楽に反撃できるようになった。ここからのキャンセル必殺技によるダメージうまく使って相手の動きを封じていこう。



己を鍛え上げ、立ち向かう敵をなぎ倒せ
究極奥義伝授！

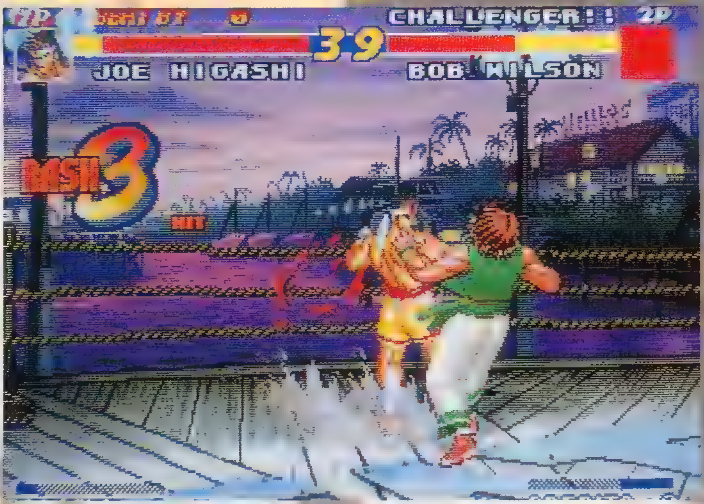
なども考えると、前作ほど気楽にスウェーで逃げることはできないぞ。



調子に乗ってるとあっさり迎撃されてしまう。

コンビネーションアタック

前作に特定の順番でボタンを押すことで次々と連続技を繰り出すことのできる「コンビネーションアーツ」というシステムがあったが、RBでそのバリエーションが増えた模様。総称も「コンビネーションアタック」へとグレードアップ（？）し、実戦での重要度も増していると思われる。強弱の区別がない今回のシステムでは、こういった「技の組み合わせ」をいかにうまく使っていくかがカギになりそうだ。一応現段階では全キャラ共通のものとして「A→B→C」というのが判明している。



途中でやめたり別のコンビにつないだりして、相手を翻弄しよう。

超必殺技・潜在能力

●体力ゲージについて

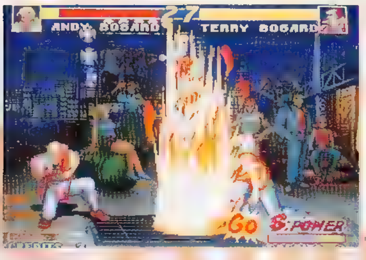
今まで一本だった体力ゲージが今回「**二段階ゲージ**」となっており、一段階目の黄色ゲージがなくなると二段階目の赤ゲージが点滅し、超必殺技が使用可能になる。

●パワーゲージについて

RBで全く新しくフューチャーとして採用されたのが、このパワーゲージだ。これはいわゆる「気合」のようなもので、

・技を出すたびに溜まっていく
・ゲージ満タンでGOサインが出現、ゲージは徐々に減少する
・ゲージが完全になくなるまでの間、超必殺技または潜在能力を一度だけ使用可能

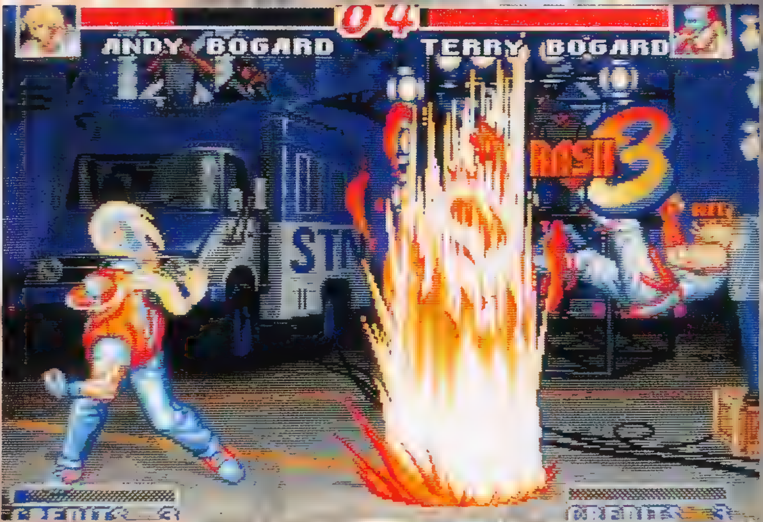
という特徴がある。感覚的にはKOFシリーズのそれに近く、自分から任意に溜めることはできないものの、ゲージと引き換えに超必殺技を使うことができるのは同じだ。



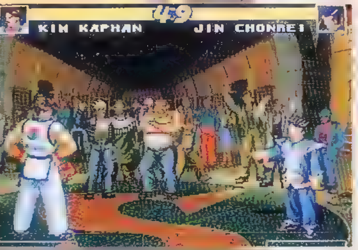
体力に余裕があっても、一度だけ超必殺技が使える。

また、ゲージがMAXでかつ体力が点滅している時は、前作にもあった潜在能力を出すことができる。この時はGOサインと同時に表示されるメッセージが「S・POWER」から「P・POWER」になっているので、すぐ分かるぞ。

もう一つ、**パワーゲージが一定量溜まっていれば、ガード硬直状態から反撃できる「ガードキャンセル必殺技」を使用することができる。**これは別にMAXでなくとも可能だが、使用できる必殺技は各キャラごとに決まっており（テリーならパワーダンク）、使用後はパワーゲージが一定量減ってしまう。ガードキャンセルで堅実にペースをつかむか、ゲージを溜めて一気に逆転を狙うか。どちらを選ぶかはプレイヤー次第といったところか。



さらなる条件がそろえば超強力な潜在能力が使用可能に。



挑発でゲージが減らせるかはまだ不明。自分が増えるとウレシいんだけどね。

リングアウト

各ステージの画面端にはそれぞれの障害物が設けられており、これに耐久値以上のダメージを与えると障害物は破壊されてしまう。この後**画面端から落ちるとリングアウトとなり、何と一発で負けとなってしまうのだ。**これにより、画面端での攻防が非常にアツくなることは間違いないだろう。特にRBではスウェーがあるので、押し出そうと突進技を仕掛けた瞬間スウェーで避けられ、自爆してしまうなんてこともざらにありそう。



敗北への落とし穴。いとあはれ。



こ、これは着物!?潜在能力もスゴい名前だし。ああ舞のイメージが…。

秘伝書…そしてギースを…我がために闘 16匹の狼たち



テリー・ボガード



格闘スタイル：マーシャルアーツ
誕生日：３月15日
出身国：アメリカ
身　長：182cm
体　重：77kg

秘伝書をめぐる闘いから半年。テリーの前に再びビリー・カーンが姿を現し、ギースからのメッセージを伝えた。
「サウスタウンに戻りな。キング・オブ・ファイターズに参加してもらう」
テリーは目を閉じ、サウスタウンでの悪夢をたどりながら拳を震わす。
「帰ってギースに伝えろ。今度こそ貴様の最期だとな！」

必殺技	ライジングタックル ↓ため↑＋A
	パッシングスウェー ↓↘→＋D
	ラウンドウェイブ ↓↘→＋C
超必殺技	パワーゲイザー ↓↙←↙→＋BC
潜在能力	トリプルゲイザー ↓↙←↙→＋C

・超必殺技：パワーゲージMAX、または体力ゲージ点滅時に使用可能。
・潜在能力：体力ゲージ点滅時にパワーゲージMAXになると使用可能。



アンディ・ボガード



必殺技	闇　浴びせ蹴り →↓↘＋B
	空破弾 ↙↓↘→＋B
	疾風竜巻蹴り ↓↙←＋D
超必殺技	超裂破弾 ↓ため↘→＋BC
潜在能力	斬影　裂破 ↙↓↘→＋C

格闘スタイル：骨法
誕生日：８月16日
出身国：アメリカ
身　長：171cm
体　重：69kg

秘伝書をめぐる闘いから日本に戻ったアンディは、以前のように不知火道場で教えつつも、ひとり黙々と修業を積むことを怠らなかった。
「ギースは必ず生きている。放っておけばまた、奴は同じことを繰り返す…」
密かに姿を消すアンディ。最後の闘いになることを予感しながらも、一匹の狼はこの地を去って行った…。

全体ストーリー

秦の秘伝書をめぐる闘いが終わり、秘伝書はギース・ハワードの手に渡っていた。
「フフフ…これで秘伝書は３全巻そろったというわけか…」
そう呟き、バンダナの男に話しかける。
「ビリーよ、秘伝書は処分しろ」
「エッ、どういうことですか？」
「もともとあの秘伝書は何も教えてはくれぬ。最強の者が手にするという伝説のみが生き続けてきた。ただそれだけだ。2000年もの歴史の中で、すべてをそろえ手にした者がこの私だという事実さえ残れば、もう用はない」
「しかし、何も処分しなくても」
「秦の血を引く双子の兄弟にとって、秘伝書は別の意味を持っている。奴らが秘伝書を手にするとどうなるか私にもわからぬ」
「…完全復活されたギース様が、恐れるほどのことではないと思いますが…」
「恐れてはおらぬ。暗黒から蘇ったギース・ハワードが同じ失敗を繰り返すわけにはいかないまでだ…。あの忌々しいボガードたちのときのようにな…」
ビリー・カーンはギースの眼光の奥に潜む執念の炎に何も言えず立ちすくんでいる。
ギースは深く目を閉じ、窓の外に視線を移す。
「ビリーよ、街の様子はどうだ」
「ハイ、ギース様を倒そうと躍起になっています」
呪縛から解かれたようにビリーが答える。
「キング・オブ・ファイターズの手筈は整ったか？」
「ハイ、キム・カッファンやダック・キングといった面々も呼応しているようです」
「フフ…。あの大会ほど私に利を与えるモノはない。この街の支配者はギース・ハワードだけだということを改めて思い知らせてやるわ」

長い沈黙を破って、ギースタワーに火が灯る。血に飢えた狼が牙をむくが如く、街に戦慄が駆け巡った。



必殺技	タイガーキック ➡⬇⬊+B
	爆裂拳 Aボタン連打
	プレッシャーニー ⬇⬊➡+D
超必殺技	スクリューアッパー ➡⬅⬋⬇⬊+BC
潜在能力	スライドスクリュー ➡⬅⬋⬇⬊+C

ジョー・ヒガシ



「ヘッヘッ…、サウスタウンがお呼びだ…」
タイでの防衛戦を終えたばかりのジョーがつぶやいた。３つもタイトル戦を控えた史上最強のチャンプに対し、説得を試みるセコンドのホア・ジャイだったが、無駄なことはわかっていた。
「あぁ〜あ。全く、お前はムエタイ史上最悪のチャンプだぜ」

格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：３月29日
出身国：日本
身　長：180cm
体　重：72kg

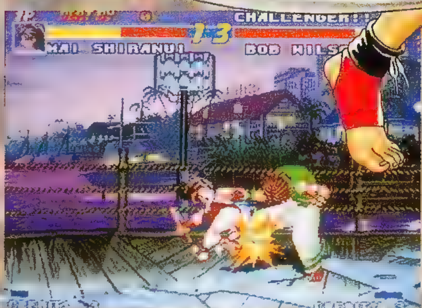
不知火 舞



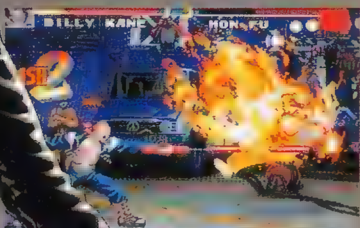
格闘スタイル：不知火流忍術
誕生日：１月１日
出身国：日本
身　長：164cm
体　重：50kg

不知火道場を訪れたジョーは、大粒の涙をこぼす舞の姿を見つける。胸を押さえ、苦しみ、そしてひとりで出て行ったアンディに何もできなかった自分を責める舞に、ギースとの決着を付けに行ったのだとジョーは語る。
「どうせジョーもサウスタウンに行くんでしょ。だったら私も連れてってよ」
涙を拭い、強い決心と共に舞は立ち上がった。

必殺技	乱れ花蝶扇 ⬇⬋⬅+C
	陽炎の舞 ⬇⬇+C
	幻影　不知火 空中で⬇⬊➡+D
超必殺技	超必殺忍蜂 ➡⬋➡+BC
潜在能力	レオタード忍蜂 ➡⬋➡+C



ビリー・カーン



格闘スタイル：棒術
誕生日：12月25日
出身国：イギリス
身　長：179cm
体　重：77kg

ギースより、クラウザーの送り込んだ『影』の調査を命じられていたビリーであったが、未だ正体をつかむことができなかった。
「キング・オブ・ファイターズに『影』は必ず現れる。その場で奴の息の根を止めてしまえ」
ギースの命令にビリーは頷いた。
「久々に腕がなるぜ…」

必殺技	三筋棍中段打ち ←ため→＋A
	雀落とし ↓↙←＋A
	水龍追撃棍 ↓↙←＋C
超 必殺技	超火炎旋風棍 ↓↘→↘↓↙←+BC
潜在 能力	紅蓮殺棍 →↘↓＋C

ダック・キング





格闘スタイル：マーシャルアーツ
誕生日：2月2日
出身国：アメリカ
身　長：179cm
体　重：62kg

プロダンサーでありながら、ストリートファイトも興じるダック。その街一番のチャンプを軽く倒し、ステップを踏みながら次の対戦相手を待つが、誰もダックの前に出ようとしない。
「チッ！面白くねぇ。やっぱ、サウスタウンじゃねぇと燃えねぇわ」
そう言い残し、ファイトマネーと共にダック・キングと相棒のヒヨコの姿は消えていた。

必殺技	ヘッドスピンアタック ↓↘→＋AorC
	ネオ・ブレイクストーム →↓↘＋B
	ダックフェイク・エアー 空中で↓↓
超 必殺技	ブレイクスパイラル ←↙↓↘→↙↓+BC
潜在 能力	ダックダンス ↓↓＋ABC

山崎竜二



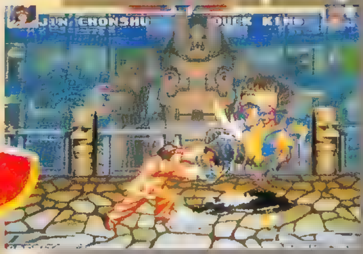


格闘スタイル：我流喧嘩空手
誕生日：8月8日
出身国：日本
身　長：192cm
体　重：96kg

ホンフゥの執拗な追跡に、山崎は未だサウスタウンに潜伏していた。必ず秦の秘伝書を手に入れると狙う山崎の前にビリー・カーンが姿を現し「キング・オブ・ファイターズに招待してやるよ」と誘いかけた。
「そりゃいいや。ギースに言っとけ。貴様のバカは死んでも治らんバカだとな。ヒッヒッ…」

必殺技	蛇使い（前方） ↓↙←+C(ため押し)
	サドマゾ ←↙↓↘→＋B
	裁きの匕首（あいくち） →↙→＋AorC
超 必殺技	ギロチン →↘↓↙→＋BC
潜在 能力	ドリル 接近してレバー1回転+C





格闘スタイル：帝王拳
誕生日：６月６日
出身国：中国
身　長：169cm
体　重：59kg

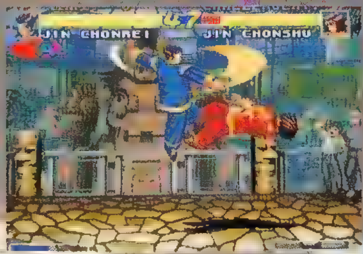
「どんな細工をしても無駄です。帝王拳の恐ろしさをじっくりと味わわせてあげます…」
　秦兄弟は秘伝書を手に入れるため、キング・オブ・ファイターズへ参加することが先決であった。
「今度こそ、現世に復活することができるのですね…楽しみになってきました」

秦崇秀〈弟〉

必殺技	帝王神足拳	➡➡＋A
	帝王天耳拳	➡⬇↘＋AorC
	帝王神眼拳	➡↘⬇↙⬅+AorBorC
超必殺技	帝王漏尽拳	⬇↙⬅➡＋BC
潜在能力	帝王宿命拳	⬇↙⬅➡＋C

秦崇雷〈兄〉





格闘スタイル：帝王拳
誕生日：６月６日
出身国：中国
身　長：169cm
体　重：59kg

　秦兄弟の身体には、未だ過去の亡霊が潜んでいた。だが秦崇雷、崇秀の魂は抵抗を続け、肉体を支配している『空龍』『海龍』はこれ以上の支配が困難となっていた。
「キング・オブ・ファイターズだと…どんな手を使っても秘伝書を取り戻すのだ。秦の秘伝書の正当な持ち主はこの我々なのだからな！」

必殺技	帝王神足拳	➡➡＋A
	帝王漏尽拳	⬇↙⬅➡＋C
	龍転身	⬇↘➡＋B
超必殺技	帝王宿命拳	➡⬅↙⬇↘＋BC
潜在能力	帝王龍声拳	➡⬅↙⬇↘＋C

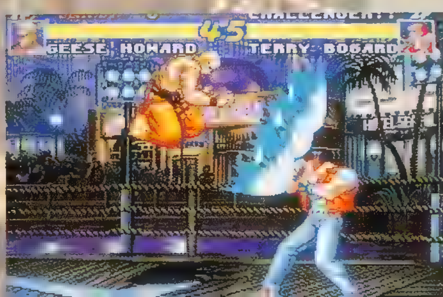
ギース・ハワード



格闘スタイル：古武道
誕生日：１月21日
出身国：アメリカ
身　長：183cm
体　重：82kg

　クラウザーはギース亡き後の北米を手中に収めるため、ギースの影武者を用意していた。だが、この影武者を操ることなく、クラウザーはテリーとの闘いによって自らの命を絶ち、ギースは完全復活を果たす。
　秘伝書をも手中に収めたギースの野望は、新たな展開を迎える。

必殺技	烈風拳	⬇↙⬅＋AorC
	ダブル疾風拳	空中で⬇↙⬅＋C
	邪影拳	⬅ため➡＋BorC
超必殺技	レイジングストーム	↙➡↘⬇↙⬅↘+BC
潜在能力	サンダーブレイク	➡↘⬇＋C



フランコ・バッシュ





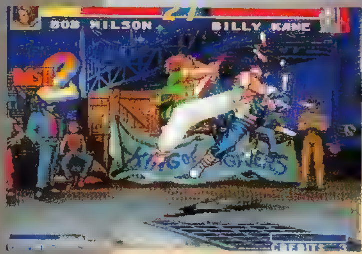
格闘スタイル：キックボクシング
誕生日：9月16日
出身国：アメリカ
身　長：195cm
体　重：110kg

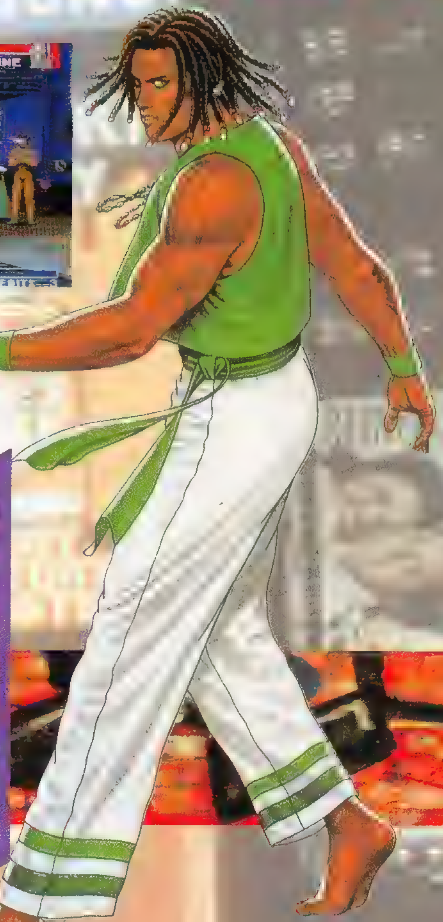
闘いを嫌う妻のため、キックボクシングを捨てたフランコ。息子を誘拐されてから数々の闘いへの情熱を思い出していた。そんな夫の姿を見て妻は、夫は闘いの場へ行っても必ず帰ってくると信じ、キックボクシングへの復帰を促す。

「よーしっ！ジュニア、カムバックだ！お父さんを一から鍛え直してくれ」

必殺技	メテオタックル ↙→＋C
	パワーバイシクル ↓↘→＋B
	メテオショット ↓↘→＋A
超必殺技	ファイナルオメガショット ↓↙←↙→＋BC
潜在能力	ハルマゲドンバスター →↘↓↙←＋C

ボブ・ウィルソン





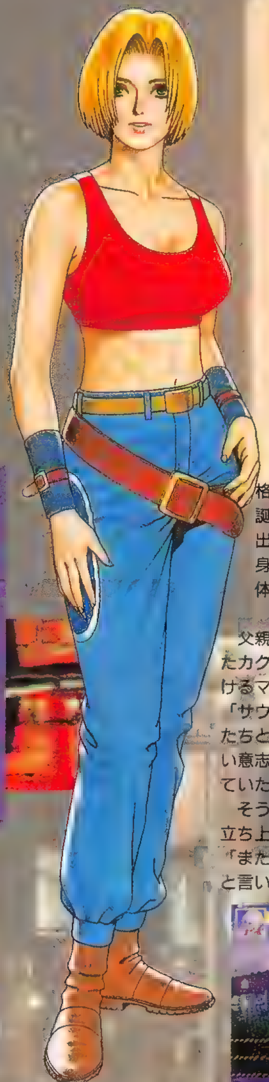
格闘スタイル：カポエラ
誕生日：５月15日
出身国：ブラジル
身　長：184cm
体　重：75kg

リチャードがボブの店に現れ、キング・オブ・ファイターズの開催を告げる。カポエラの強さを示したいボブは喜んで出場を決意するが、裏腹にリチャードの表情は厳しかった。手塩にかけたルーキーを、ギースと闘わせるのが不安なのだ。そんなリチャードにボブは明るく答えた。

「楽しみながらやらせてもらいます。まかせてくださーい！」

必殺技	ローリングタートル ↓↙←＋BorC
	ワイルドウルフ ←ため→＋B
	モンキーダンス →↓↘＋B
超必殺技	デンジャラスウルフ →←↙↓↘→＋BC
潜在能力	マッドスピンウルフ ↓↙←↓↙←＋C

ブルー・マリー



格闘スタイル：コマンドサンボ
誕生日：２月４日
出身国：アメリカ
身　長：168cm
体　重：50kg

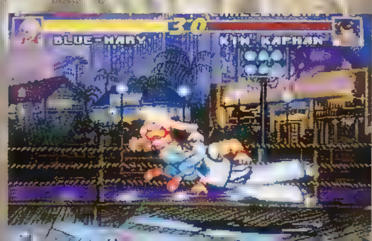
父親と婚約者を亡くし、決まったカクテルを寂しげに一杯だけ傾けるマリー。だが、今日は違った。

「サウスタウンですごくバカな男たちと出会ったんです。純粋で強い意志をもっていたわ。私が忘れていたものを彼らは持っていた…」

そうマスターに語り、マリーは立ち上がった。

「また、あの街に行ってきます」と言い残して。

必殺技	スタンガンスマッシャー ↓↙←＋C
	M．ヘッドバスター ↓↙←＋B
	M．スナッチャー [→↓↘＋B]×２回
超必殺技	M．タイフーン →←↙↓↘→＋BC
潜在能力	M．ダイビングS． →←↙↓↘→＋C



キム・カッファン

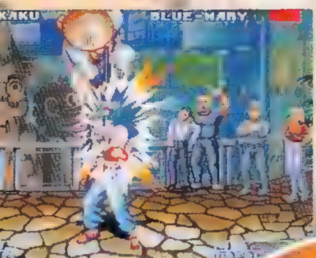




格闘スタイル：テコンドー
誕生日：12月21日
出身国：韓国
身　長：176cm
体　重：78kg

キム親子はキング・オブ・ファイターズに出場するため、韓国を旅立つところであった。「気を付けてね」「がんばってきてくださ〜い！でやんす」妻や弟子たちが見送る。
「さあ、二人とも父さんの闘う相手からいろんなことを勉強させてもらうのだぞ」
「わかっているよ！いってきまーす！」

必殺技	飛燕斬 ↓ため↑+Bで上昇頂点で↓+B
	半月斬 ↓↙←+BorC
	空砂塵 →↓↘+A
超 必殺技	鳳凰天舞脚 空中で←↙↓↘→+BC
潜在 能力	鳳凰脚 ↓↙←↙→+C



ホンフゥ



必殺技	九龍の読み ←↙↓↘→+C
	炎の種馬 Aボタン連打
	必勝逆襲脚 ↓↙←+C
超 必殺技	爆発ゴロー ↓↙←↙→+BC
潜在 能力	カデンツァの嵐 ↓↙←↙→+C



山崎を取り逃がし、香港警察より大目玉をくらっていたのだが、そんなことは一切気にせず願い出るホンフゥ。
「試合に出てええっちゅうてくれたばい。ちゃっちゃっと準備してウォームアップにいくっちゃ！」全く懲りていない彼にパオパオカフェの面々「あいつ本当に刑事だろうな…」と不安の声。

格闘スタイル：クンフー
誕生日：8月21日
出身国：香港
身　長：175cm
体　重：78kg

望月双角



秦の秘伝書がギースの手に渡り、双角はサウスタウンに止まっていた。(あのトランクスの男も赤い帽子の男も何かが違っておったな。いやいや、そんなことはない。あ奴やも秦の秘伝書に導かれし者、修羅の証じゃ)
望月双角にとって、秘伝書を巡る闘いは終わってはいなかった。

必殺技	憑依弾 →←→+C
	秘技雷落とし →↓↘+B
	幻夢陣 →↓↘+A
超 必殺技	いかづち →↘↓↙→+BC
潜在 能力	雷神の息吹 →↘↓↙→+C

格闘スタイル：正伝無道流武術
誕生日：7月3日
出身国：日本
身　長：176cm
体　重：86kg

CON コンスポ SPO

SFC 発売中 9980円(税別)

実況おしゃべりパロディウス

コナミの『実況〜』シリーズといえば、野球やサッカーなど、スポーツものに限定されていた。が、シューティングゲームにも"実況"が登場するのだ。

選べる自機は16種類

今回、マイキャラとして選べる自機は全8タイプ、16種類だ。ただし同じタイプの機体でもキャラによって性能が大幅に違うので、実質上で16キャラと思っていいぞ。

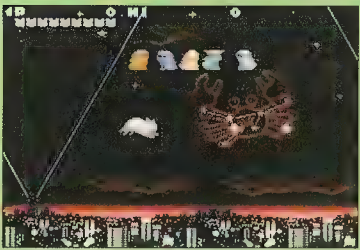


選べるキャラが、こんなにいるなんて!!

あんなゲームもパロる

『パロディウス』シリーズといえば、いろいろなゲームのパロディとBGMのパロディがひとつのウリであった。もちろん、この『実況〜』でもパロディ部分は存在するので、どれがどのパロディなのかを探しているだけでも、密かにかなり面白かったりするのもこのゲームの特徴だ。

まず最初に自機として使用することのできるプレイヤーから説明すると、まず『グラディウス』シリーズのビックバイパーと、『沙羅蔓蛇(ライフフォース)』のロードブリティッシュ。『パロディウス』のパロディであるタコヒコとベリアル、そいつとこいつ、スウとメミム。『ツインビー』のツインビーとウインビー。『けっきょく南極大冒険』のパロディである、ペン太郎とお花ちゃん。『バイオミラクルぼくってウパ』のウパとルパ。そしてどのゲームのパロディかは知らないが、猫(笑)のランとミケ。これだけのメンツが揃っているから、一度クリアしても何度でも遊べるとい



うるさいほどのボイスで、楽しくプレイ可能だ。

SS 発売日 1996年1月(日未定)価格未定

世界を狙え。松方の兄貴 松方弘樹のワールドフィッシング

世界を股に掛け竿を振り回す兄貴。はたして何がかかるのか。

ゲームのポイント

サターン初のフィッシングゲームだが、スーパーファミコン版でも似ている物がでている。しかしあの松方弘樹のスーパートローリングとはひと味違うので、まずは押さえておこう。

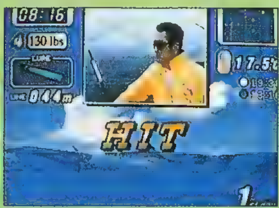
このゲームは、松方弘樹さんがオーストラリアでトローリングしているところを、全て実写で取った物だ。その迫力、そしてその激しい魚たちとのバトルは、全て連動で表現されているぞ。ファン必見の買った人しか見れない喜びが身体を突き抜けるぞ。

そして、ゲームの中にあるフィッシングのレクチャーモードではビギナーにも解りやすく、トーナメントモードでは釣りならまかせとけと言った上級者にもその力具合をアピールしている。これからトローリングを始めようとしているリッチな人は、とりあえずこれをやってそのノウハウを勉強するのはいかがかな。結構つかめてくるかもしれないぞ。

システムの中にあるトーナメントモードは、ポイントを稼ぎ好成績を積むことによって美人モデルとデートを楽しむこともできてしまう。どう言ったことかはわからないが、かなり意味しんでなんだかすごいことを考えてしまうのは私だけかな。でも嬉しいご褒美でゲームをやる気にさせてくれるね。



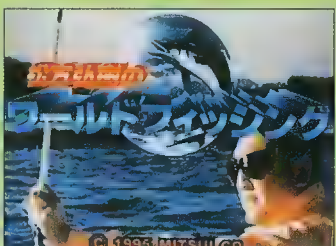
闘いは始まる。

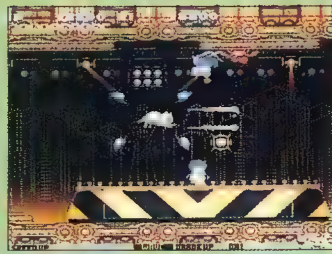


馬鹿ヤロー逃がすかよ。



すごいカジキがかかったぜ。





『極上パロディウス』のディスコ面っぽいね。

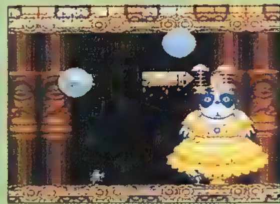


アンナパブロワっぽい敵キャラが来る!!

うわけなのだ。

敵キャラクターやステージなどもまるまるパロディになっているのも特徴のひとつである。例えばステージ1の"ゾウル"は『パロディウスだ!!』の1面のパロディだし、ステージ2の"学校"は、大人気の『ときめきメモリアル』のパロディで、伝説の樹もちゃんとある。ステージ3の"草原"は『ツインビー』シリーズのパロディで、ステージ4の"江戸"は『がんばれゴエモンからくり道中』。ステージ5の"キャンディ"では『ゼクセクス』で、ステージ6の"ハイウェイ"は『リーサルエンフォーサーズ』。ステージ7の"チェイス"は『グラディウス』のステージ6や『グラディウスII』のボスキャラ・オンパレード面のパロディで、ステージ8の"お祭り"は『パロディウスだ!!』の最終面のパロディとなっている。

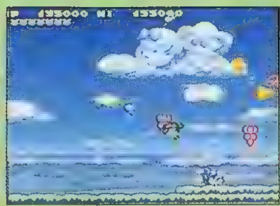
聴いているだけでも楽しい気分にさせてくれる"実況"という要素だが、攻略するうえでも役立つことが多いぞ。（MW岩井）



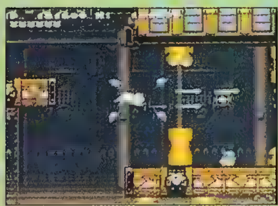
きらめき高校でも、構わずバリバリ進むのだ。



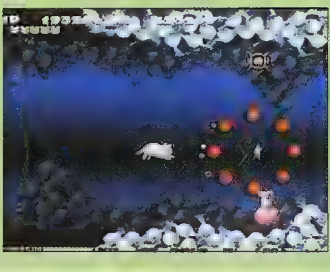
おいおい。キミはひかるちゃんとあかねちゃん!?



『ツインビー』ファンならば、ちょっぴり涙モノか!?



純日本風のステージ&曲で燃え燃えやぁ！



『ゼクセクス』っぽい敵のやられかたがナイス!

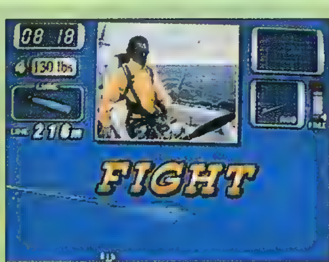
松方弘樹について

今際本業と言われている俳優家業より、年季が入っている釣り家業は、子どもの頃（6歳）から父、近衛十四郎について始まる。それ以来変人扱いされ新聞にも載ったぐらい、かなりの釣り好きである。

ヘラブナに始まり、京都の郊外に自分の釣堀を「天国」と名ずけ経営もしているぞ。

また、辰兄い（梅宮辰夫）をパートナーとして、テレビ番組も（釣り）にこにこしながらこなしている。その数たるや楽々20を超えているぞ。年間のスケジュールは、まず釣りの日を埋めてからとゆう徹底さだ。

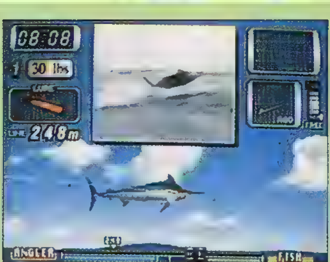
一時はブラックマリーンの日本記録保持者だったり、第9回、ハワイ、インターナショナル　ビルフィッシュ・トーナメントで優勝（ブルーマリーン503ポンド）、1993年には、第6回・SOスター・ツナトーナメントで3位（クロマグロ　768ポンド）と、数々の大物を釣り上げている。今度はどこに行き、何を釣り上げてくるのか松方本人にも期待される。（MAN次郎）



これが男の中の男松方弘樹の勇姿だ。



決めるとこはきちんと決めないと、大物はつれないぞ。



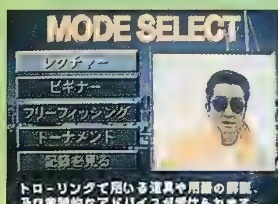
宙を舞うカジキ。



ポイント重要、大物狙い。



松方兄貴もご満足のようだ。



話はちゃんと聞けよ。



ムック最強の三部作

すべてを手に入れ、すべてを極めるのだ！　トータルインデックス（収録ナンバー）



大注目！

★書店・コンビニエンスストアーにて、一挙発売中！
ゲーメストムック
VirtuaFighter2/Act.1/Act.2/Act.3
3冊まとめて一気にどーだ!!



ゲーメストビデオ第１５巻
バーチャファイター２

価格4,800円　送料無料
商品番号ＧＶ－１５

■全国の本屋さんで注文できます！もちろん、マルゲ屋や読者サービス部でも買えます！

バーチャファイター2

GAMEST Mook Vol.19 VIRTUA FIGHTER2 Act.3



That's Final One最終究極奥義これぞファイナルバーチャ２
【Act. 3 表紙コピーより】
■定価980円（本体価格951円）　■全160頁（カラー144頁）

GAMEST Mook Vol.10 VIRTUA FIGHTER2 Act.2



この１冊が素人を玄人に変えるパーフェクト攻略マニュアル
【Act. 2 表紙コピーより】
■定価1,380円（本体価格1,340円）■全23頁（カラー136頁）

GAMEST Mook Vol.05 VIRTUA FIGHTER2 Act.1



900以上の技を使いこなすための完全版テクニカルマニュアル
【Act. 1 表紙コピーより】
■定価780円（本体価格757円）　■全152頁（カラー102頁）

VF2 Act. 3
[ゲーメストムックVol.19]
三冊揃えて完全無欠！

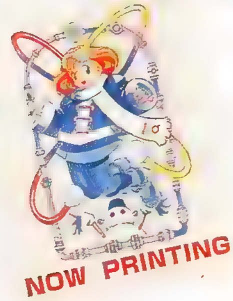
■サターン版バーチャファイター２、１２／１発売！
■ゲーメストムック／バーチャファイター２Act.1、バーチャファイター２Act.2、バーチャファイター２Act.3も、１２／１に大増刷決定！
■コンシューマーユーザーも必携必読！いち早く究極の最新テクニックを極めるのだ!!

■ボタン操作、レバー操作など、動作システムを分かりやすく説明
■Ⓟ、Ⓚ を始めとする通常技から、各種コマンド技までを写真付きで解説
■ＣＰＵ戦、対戦、そして段位認定モードの攻略を完全再現
■バーチャファイター２．１にも、もちろん対応
■攻防の鍵を握る“返し技”をコマンド表に対応させ完全網羅
■各種連続技のつながり方を連続写真付きで再現
■試合展開を左右するラッシュの止め方、そして形勢逆転までを徹底指南
■分かりにくい、よろけ、投げ、起き上がりなど各種システムの理解をより深めるために…そして、バーチャファイター２知りつくしバーチャファイター２を極めたい、すべての格闘ゲーマーに捧げる珠玉の３部作！



'96福袋！今年もやります オリジナル商品もパワーUP！

■今年もやってまいりました、読サビ特製福袋！今回もみなさんに満足してもらいたく、いろいろ作りました。
福袋オリジナル製品、今年はメルティルーズリーフとバーチャファイター2カレンダー、そして今年のゲーメスト大賞ベストキャラクター部門の1位と2位のキャラクターをモチーフに作る、ビッグポスターどちらか1点だ!!
福袋の受付期間は95年12月15日～96年2月14日で、発送は年明け1月10日頃からになります。ビシバシ予約してね!!





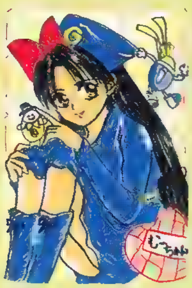
'96福袋
価格4000円（予）送料：E
通販番号：TP-11

今月のむーちゃん

■オーレ！こないだ後楽園に行ってきたぜ。最終公演だったので握手はナシ。なんか損した気分。ショー自体もカクレンジャーのほうが面白かったなぁ。



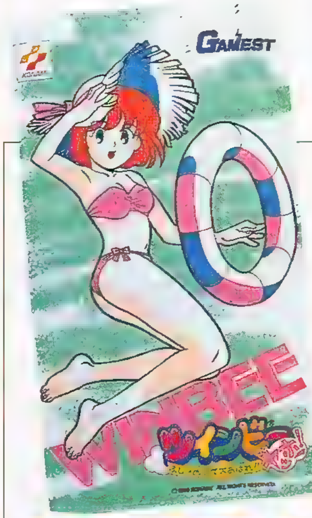
（東京都　ハムのはおー袋さん）
☆うーん‥頑張らせたいのはやまやまなんだけどねぇ



（愛知県　水野ひろこさん）
☆うーん‥なんかすげー濃ゆくてついつい手に取ってしまった



（群馬県　クインテッサ星人君）
☆うーん‥むーちゃんグッズは密かに水面下で進行中（予定は未定）期待しないで待っていてくれ





好評発売中!! ビッグタオル

■1500×850ミリのビッグタオル。モデルさんに使ってもらっただけで、ちょっといい感じ。まだの人はさっそく注文してね。

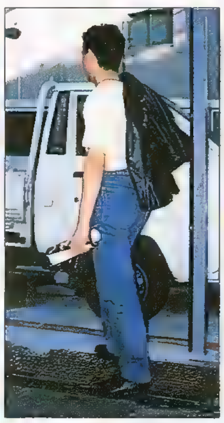
ウインビータオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24

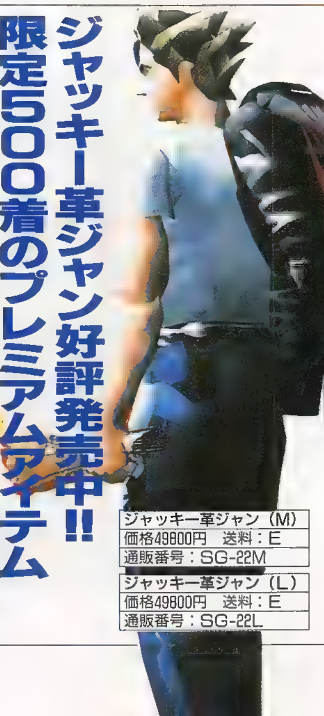
フェリシアタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100

モデル／沢口はるか

ジャッキー革ジャン好評発売中!! 限定500着のプレミアムアイテム

■ゲーメスト革ジャンシリーズ第2弾！ジャッキー革ジャンついに発売！もう予約してくれていた人には届いたよね？
■サイズはMとLの2種類、色は黒のみです。C・LAN先生もお気に入りの革ジャン、もう買うしかないぞ!!





ジャッキー革ジャン（M）
価格49800円　送料：E
通販番号：SG-22M

ジャッキー革ジャン（L）
価格49800円　送料：E
通販番号：SG-22L

モデル／C・LAN兄

GAMEST通信販売読者サービス部

吉崎観音のゲーム大辞典 ち

超絶倫ベラボーマン



1996年版ゲーメストカレンダー

カレンダーは、品切れとなり次第注文を打ち切りとさせていただきます。ご了承ください。

ときめきメモリアル

■コナミの超人気タイトル、ときめきメモリアル。人気の秘密はプレイしたことのある人ならもう分かっているよね？イラストは全点描き下ろしで、全キャラをフォロー!!ファンならよだれもののアイテムだ!!



ときめきメモリアル'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：K-27

豪血寺一族

■豪血寺シリーズをまとめ、村田蓮爾の描き下ろしイラスト3点、子供クララ、キース&子供クララ、豪血寺一族は必見！さらに昔コミゲで表紙を一度飾っただけのスーパークララも収録!!豪血寺ワールドの魅力を引き出すこの一冊！買わねばなるまい。



豪血寺一族'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-8

闘神伝

■プレイステーションの超ヒット作、闘神伝をキャッチ!!キャラクターデザインのことぶきつかさによる、エイジ・カイン・ソフィア・エリスの描き下ろし!!しかも、先生曰く初の2Pキャラライラストらしいぞ!!



闘神伝'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：TK-1









ヴァンパイアハンター

■異形な者たちが己の運命に立ち向かう…。ヴァンパイアハンターの魅力を引き立てるバックストーリーは、カプコンの英文訳で世界感はさらに雰囲気を盛り立てる！新キャラも加わって、さらに広がるヴァンパイアワールドにのめり込め!!

ヴァンパイアハンター'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-116

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■エス・エヌ・ケイの歴代人気キャラクターの夢の祭典！キンファイシリーズ最新作をリリース！京のライバル庵も加わり、ますますパワーアップ！人気の高いチームは大きく扱っているぞ!!

KOF'95'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-148

ネオジオギャルズ

■エス・エヌ・ケイの人気女性キャラクターをピックアップ！さらに、人気作家によるオール描き下ろし!!アテナ・ユリ・舞・キング・チャムチャム・ナコルルを、さいとうつかさ・下北沢鈴成・TSUKASA　JUN・嵯峨栗生・夏元雅人・七瀬葵らに描いてもらったぞ!!

NEOGEOギャルズ'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-149

ストリートファイターZERO

■格闘ゲームの元祖、ストリートファイターシリーズ最新作、そしてシリーズの原点でもあるヒットゲーム、ストリートファイターZERO。キャラクターバックストーリーと、ゲーメストムック描き下ろしイラストで1年を過ごそう!!

ストZERO'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-117

ストZERO下敷き



ストZERO下敷き
価格300円　送料：D
通販番号：C-102





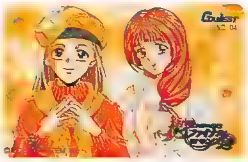
ストZEROビデオ	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
価格4800円　送料：H	価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19	通販番号：GV-20
付録：解説書	付録：京様エチケットブラシ





バーチャファイター2ビデオ	ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H	価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15	通販番号：GV-17
付録：EXPLANATORY	付録：魔剣しおりん

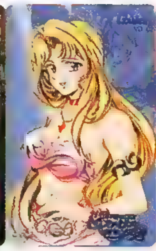
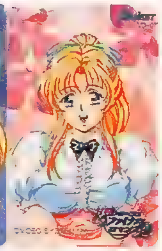
ゲーメストテレカ





えみり・瞳テレカ	博美・まりのテレカ	メロディ・フルートテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1300円　送料：A
通販番号：VD-04	通販番号：VD-03	通販番号：K-25



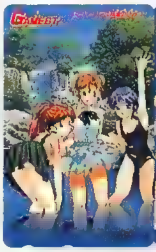
餓狼チームテレカ	ライバルチームテレカ	主人公チームテレカ	麗奈テレカ	ミクテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-142	通販番号：SS-141	通販番号：SS-140	通販番号：VD-02	通販番号：VD-01



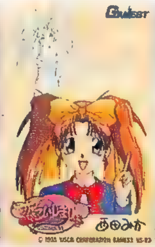





酒井　夏美テレカ	キムチームテレカ	怒チームテレカ	サイコソルジャーチームテレカ	女性格闘家チームテレカ	龍虎チームテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：VS-01	通販番号：SS-147	通販番号：SS-146	通販番号：SS-145	通販番号：SS-144	通販番号：SS-143








リアル麻雀のひみつテレカ	ツインビーヤッホーテレカ	デビロット様テレカ	岸部　理香子テレカ	西田　みかテレカ	夏目　由加梨テレカ
価格1200円　送料：A	価格1300円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：ST-28	通販番号：K-26	通販番号：C-101	通販番号：VS-04	通販番号：VS-03	通販番号：VS-02

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

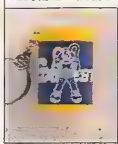
●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。1カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ1枚……100円(A)
龍虎2おとめ～ずポスター1組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン1着……500円(E)
極バロレポバ2冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

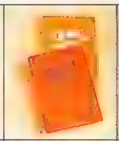
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点

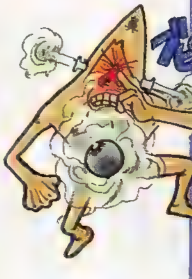

③吉崎観音テレカ：20点


④システム手帳：30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆[illegible]員の叫び



（毒錆参等兵　鼻バズーカ）
☆今、僕の目の前では、眼鏡屋の息子である上司が、鼻唄まじりに仕事をしています。ラブ&ピース。若さに祝砲。

■おう！ZERO春麗コスチュームはもう買ったか?ん、俺かい?もちろん毎日パジャマがわりに着ちょるぞ。そうそう、ジャッキー革ジャンが売り切れ寸前らしいので、在庫を確認してから注文して欲しい。と、ボスからの連絡があった。ちゃんと確認してからだぞ。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面)を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名：株式会社　新声社 DSB 15

料金　　特殊取扱

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

送料　　円

払込人住所氏名：（郵便番号　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※

（電話番号　　−　　−　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：0 0 1 5 0 − 4（通常払込料金加入者負担）
右詰めにご記入ください
9 8 4 2 0

加入者名：株式会社新声社 DSB 15

金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

(ゲ)屋瓦板

1996. 1. 15
瓦板第74号

新年はお気に入りのカレンダーで!

勢揃い!ゲーメストオリジナルカレンダーは全7タイトル!

ヤァー(渕健調で)毎度どーものメルティでーす。みんな、ゲマナイは毎週ちゃんと聞いてくれてる?ゲーメストの瓦板と合わせて、最新情報を入手してよね。んじゃ、インフォメいっきまーす!

ついに入荷!豪華ジャッキー革ジャン

おっまたせ!ゲーメストムックVF2ACT3で衝撃のデビュー(告知)を行なってから、新声社には問い合わせの電話がひっきりなしという、爆発的反応のあったいわくつきのこのアイテム。現在、(ゲ)屋全店にも入荷しております。各店とも完全・限定・入荷品なので、どちら様もお買いもらしのありませんように♡

●ジャッキー革ジャン
サイズ L・M
価格 49800円

冬には革ジャンがよく似合うよね!

君はもうサティスファクション?'96年度カレンダーをゲット

さて、月日の経つのは早いもの。あっとゆー間に年の瀬になっちゃったわね。やっぱり新年は新しいカレンダーで迎えたいわよねっ!やっとで登場の豪血寺一族カレンダーも、今なら入手OK!さあ、新年の必須アイテムを買いのがすことなかれ♡

●豪血寺一族カレンダー
・ 1800円

●既刊の6タイトル、ストZERO、KOF'95、Vハンター、闘神伝、ときめきメモリアル、ネオジオギャルズも、各1800円で絶賛発売中!

メルティ福袋を語る

ハイ!あらためましてこんにちは!メルティで~す。今回はね、ちょっとだけお正月に特別販売しちゃう恒例の福袋について教えたげるね。

まず、販売は元旦2日の初売りから。各店とも大量に用意するけど、限定数なので、なくなり次第終了とさせていただきます。お早めにね♡お値段は税込み4000円です。

さて、気になる中味は、…

①セガ社製'96バーチャ2カレンダー

②ゲーメスト大賞キャラクター賞受賞キャラ等身大ポスター

③メルティルーズリーフ用バインダー or 毒夫と錆子マグカップのいずれか

と、①~③のグッドアイテムが必ず入っています。

次号、写真入りで紹介ネ!

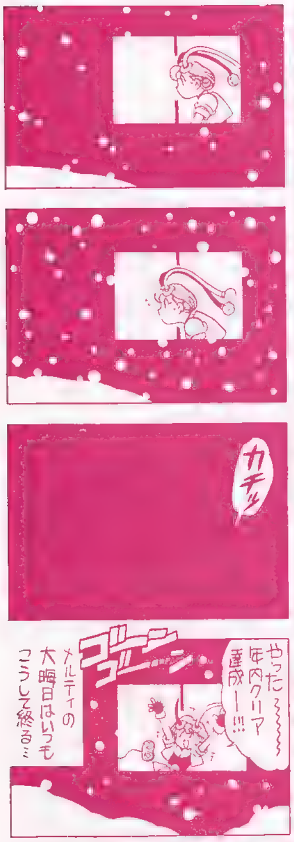
12月下半期のイベントスケジュール

12月の月間イベント
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣5人抜き

10日(土)	東京 侍魂~斬紅郎無双剣修羅大会 大阪 同上 名古屋 サイバーボッツ大会
17日(日)	全店 サイバーボッツ大会 全店 闘神伝2大会
23日(土)	東京 バーチャファイター2道場大会 大阪 同上 名古屋 SS版VF2大会
24日(日)	全店 月間イベント斬紅郎無双剣5人抜き決勝大会

● 年末年始の営業時間 ●

12月30日(土)	東京	平常通り
	大阪	11:00~17:00
	名古屋	11:00~17:00
1月2日(火)	全店	11:00~17:00
1月3日(水)	全店	11:00~17:00
1月4日より	全店	11:00~19:00





■1995、11/23 (ゲ)屋名古屋店オープン!公約通り、100%フルパワーで完全オープンを成し遂げた名古屋店に当日は600人を超す来客が!みんな、早朝から本当にありがとう。そしてこれからも名駅店をよろしく!

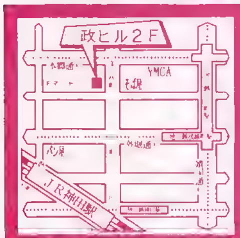
(ゲ)屋推薦CDコレクション⑥



■WELCOME TO THE KARULAND
PCCB-00196 ¥2000(税込)

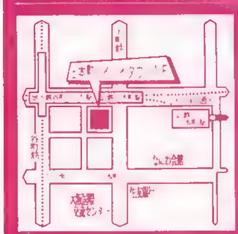
一見、何それのジャケットとタイトルだが、歴としたズンタタ女性メンバーKaruの作品集。パズボブは言うに及ばず、あっかんべぇだあ~のボーカル、クレーンゲームのプレイ音etc. 曲間の演出も良く、女性にも安心。

●東京店・年末は30日まで



〒101東京都千代田区内神田1-15-12 政ヒル2F
TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00~19:00

●大阪店・年末は30日まで



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119 うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348
営業時間 11:00~19:00

●名古屋店・年末は30日まで



〒450名古屋市中村区名駅4-4-19 ミスズビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11:00~18:00

新商品ラインナップ 12/15~12/31(すべて税込)

CD

12月21日 もっと!ときめきメモリアル DEC~featuring 古式ゆかり~
▶キング ¥2800 ★
ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション
▶キング ¥4800 ★★
ファルコムスペシャルBOX'96
▶キング ¥6800
イースV~失われた砂の都~
▶キング ¥1800
Pixy Garden
▶NECアベニュー ¥2800
秘境探検ファム&イーリー③
▶コロムビア ¥3000
エメラルドドラゴンボーカル集
▶ポリスター ¥2800

小説

12月20日 ヴァンパイアハンターレイレイ編
▶新声社Z文庫 ¥580 ★

雑誌

12月16日 ゲーメスト増刊 侍魂~斬紅郎剣術指南の書
▶新声社 ¥780 ★★
コミックゲーメストNO27
▶新声社 ¥550 ★

コミック

12月25日 ゲーパロ4コマグランプリ⑤
▶新声社 ¥580 ★★

新世代機ソフト

12月22日 テーマパーク
▶セガサターン ¥5377
ダライアス外伝(仮)
▶セガサターン ¥5377
12月29日 セガラリーチャンピオンシップ
▶セガサターン ¥5377
闘神伝2
▶プレイステーション ¥5974

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

伝言板を含めて、このコーナーはアイランドとは関係ありません。アイランドあてに送ると、こちらに届くのが遅くなり、締め切りを過ぎたりする恐れもあるので注意しましょう。あて先は、ゲーメスト編集部DOHJINコーナーです。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、1月30日発売号締め切りは12月20日、2月15日発売号締め切りは1月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

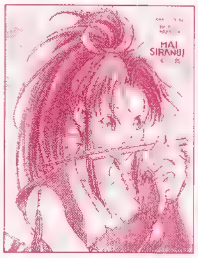
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「3月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

'96格闘ギャルズカレンダー



スイミーズ企画発行、B5判16頁コピー&A6判カラーカード8枚。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「イラストの部分はハガキサイズのカードになってます。B6ビンセン10枚入りです」

掲載したようなカラーのハガキ大カードを挿して使う、96年のカレンダー。ちゃんと実用品になってます。

（〒616 京都府京都市右京区太秦垂箕山町7-3 柏寮内 矢野恵）

画面の中の仮想実現

AZ発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替にて。

「私の中のバーチャファイターたちを見てもらいたいと思って……」



ショートギャグ+トーク誌。ややインパクト不足なのは、絵もネタもきれいにまとまってるためか。人に読ませることを考えたトークは、見習うべき人が多い出来。

（〒501-31 岐阜県大洞桜台6-15 岩田桂子）

VS vol.4



ぐるぐるくえすと発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+270円切手にて。

「ちょっと変わったガイ×ローズのシリアスマンガメイン。格ゲーごちゃまぜ本です」

内容が薄いのが気にかかるが、それを無視して買っていい絵のレベルがある。話の前に絵、っていう人は買いだ。

（〒601 京都府京都市南区西九条池の内町101-4 佐治方 市川最生）

MAXIMUM



トレジア発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「イギリス、日本、イタリア中心KOF'94本です。京ちゃん、舞ちゃん、アンディ好きな人に読んでもらいたいです」

ややテーマが散漫で、ページ無駄使いな所があるが、キャラが生き生きと動き、考え、話をしてるのはいいな。

（〒593 大阪府堺市上野芝向ケ丘町6-16-4 中井元子）

GOLDEN BOY



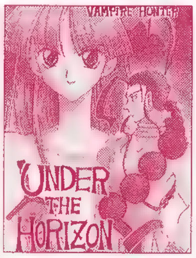
ドラゴンダンサーズ発行、B5判104頁オフ、表紙カラー箔押し。1000円の無記名小為替+310円切手で。

「ジャッキーと拳とガルに愛情火炎状態の金髪本。一緒にガソリン被ってやって下さい」

シリアスあり、ギャグありの3部構成本。金髪のこいつらが好き〜っていう人へ。

（〒187 東京都小平市上水本町2-16-8 吉野雅子）

UNDER THE HORIZON



自然体ヒロイン発行、A6判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替にて。

「私のイメージするドノヴァンとモリガンのエピソードを描きました」

ゲーム以前にあった、二人の邂逅と闘い、というお話。うまいと言うにはまだ力不足だが、今持っている力をバランス良く出せてて読める。

（〒920 石川県金沢市森山1-6-18 山本薫）

CASEHARDEN

うさぎ会発行、A5判68頁オフ。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「95年10月10日現在、現存する唯一の、平八×李の18禁小説本。書いた人本人大真面目」

ショタ判定委員会（笑）によれば、ショタの範疇には入らないそうだが、ショタ対象年齢の頃からの李を、平八×李で書いた小説。李の一人称で、けっこう本格的な出来。

（〒358 埼玉県入間市東藤沢7-38-11 菊池摩美）

刀三昧



MAUVE DISH発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「牙×覇中心のギャグ本でス」

学園物、芸能界物、普通に時代物と、数人で好き勝手に覇王丸受けを描きまくった本。18禁指定するほどではないな。ちなみに『ざんまい』の漢字は『三昧』だよ。味じゃないの。

（〒355-03 埼玉県比企郡都幾川村瀬戸325-3 大川靖代）

HIGH KICKS



ウゴウゴルーガ発行、B5判72頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替+240円切手にて。

「女性キャラ本。ザベ×レイ、こより×ジェーンのH等ありますが万人向けだと思います」

レイレイ、キャミィ、モリガン、サラなどをそれぞれ中心にしたショートストーリーなど。書き捨てられた頁がない丁寧な造りがいい。部分的にHなので、18禁指定します。

（〒335 埼玉県蕨市南町1-16-3 井口文枝）

色欲法華弾5



カネコット発行、B5判80頁オフ、表紙2色。600円の無記名小為替+240円切手にて。

「地下室のカイ、小水たれ流しのローズ、ミシェール、ジャンヌなどなど、ハードなのをめざしてがんばりました」

技術的にはまだまだ発展の余地ありだけど、Hな気持ちは十分。18禁指定します。

（〒461 愛知県名古屋市東区出来町1-10-11 金田大輔方 カネコット『ゲ』係）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、一カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。[illegible]などの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、[illegible]住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。



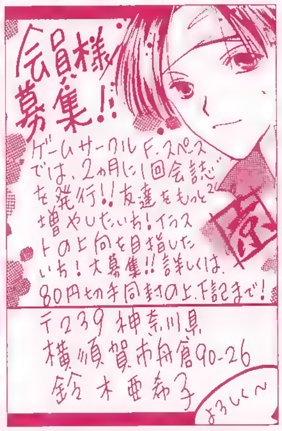


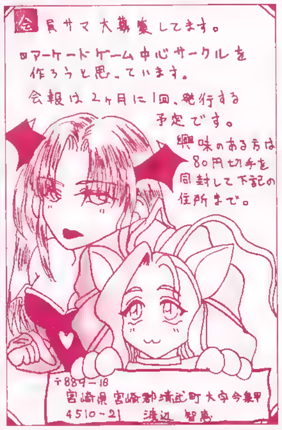
















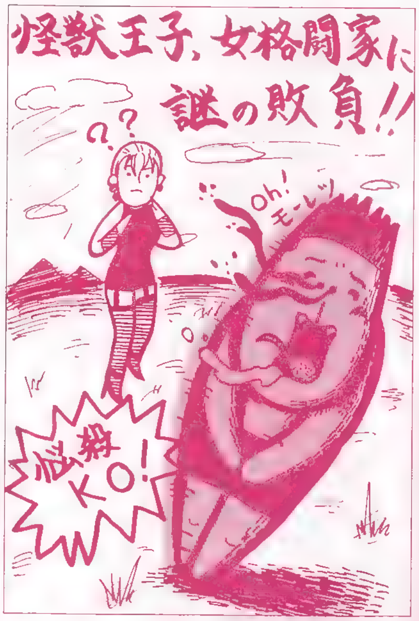
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第39回

天使万歳ふたたび

文・四コマ
佐竹雅昭

サンフランシスコで童心にかえる王子。仕事も大事だけど、自分を忘れないなんて、さすが我らが王子!! おもちゃ天国のなかで、どんな夢を見たのだろう。怪獣たちとの格闘座談会だったりして…。



(愛知県　尾関秀誉君)

アメリカおもちゃ旅行

ゲ・ゲ・ゲーメストー!ト・トーマス・アルバ・エジソン! アウトォオォオ〜! ってこんなときにしり取りをやってる場合じゃない!

今回はアメリカおもちゃ事情について語ってみたい。

私はサンフランシスコに行った。

TBS「勝負は目利き」なる番組のロケのためだ。場所はサンフランシスコ。霧のかかったゴールデンゲートブリッジが美しく、アップダウンの激しい街である。今回のお相手は国生さゆりちゃん。

前回、この番組ではロサンゼルスに行ったのだが、このときもさゆりちゃんだった。

私は仕事でサンフランシスコに向かった訳だが、ここはやはりマニアの私。

同伴のさゆりちゃんの迷惑も考えずに私はおもちゃ屋を見つけるや否や一気に飛び込んだ。

「うりゃぁぁぁ〜!」

そこはおもちゃの宝庫であった。

スターウォーズ関係やマーベルコミック関係モノがビッチリと棚に並んでいたのだ。

「うりゃぁぁぁ〜!こりゃすげぇぇぇ〜!」

私はついつい嬉しくなり、そこら中の人形を手にした。

その時だった。

「あっ!これは懐かしいウルトラ怪獣だ」

なぜかアメリカの地に日本製の人形が置いてあるではないか。しかもブルマーク社製の貴重なモノばっかりだ。

私は嬉しさのあまり言葉も出ず、体中が震え出した。

(一体どうしちまったんだ。こんなところでブルマーク社の怪獣を見つけることができるなんて。値段はどれくらいなんだ?)

ゆっくりと私は人形を手にしてみた。

(13ドル!1ドル100円で計算しても1300円。これは安い! そうか、アメリカだからブルマーク社の値打ちがわからないんだ。日本で買えば少なくとも2万円以上はするぞ。よし!ここにあるものを全部買ってしまえ!)

結局、私は10万円分のおもちゃを買ってしまった。

しかし、これは決して高い買い物ではない。

日本で鑑定してもらうとざっと50万円以上はするはずだ。

私は仕事そっちのけで、プライベートな買い物に全力をだしてしまった。後からスタッフに白い目で見られたのは言うまでもない。チャンチャン。

マジカルバナナ



怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4個の世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

ポエム

「バニィーハンター」

短いスカート
フッフッー
短い足首
フッフッー
頭にウサギの
ミッミッー
あいつは正義のバニィー
一度はお相手してみたい

by さたやん

お便り募集中!!

年末直前!年賀状はもう書いたかな?天使万歳では王子を崇拝するお便り&イラストを、年末年始関係なく待っているぞ!宛先は新声社　天係。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ

（筐体12ボタンパネル使用）



通販価格￥235,000（税込）
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA バーチャファイター2+2.1ロム付 セット



（筐体12ボタンパネル使用）

通販価格￥873,000（税込）
初回￥79,532　￥78,800×11回
初回￥44,464　￥42,400×23回
初回￥32,496　￥30,300×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO 鉄拳2NEWバージョン セット



（筐体12ボタンパネル使用）

通販価格￥470,000（税込）
初回￥43,080　￥42,400×11回
初回￥24,560　￥22,800×23回
初回￥17,940　￥16,300×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM CPⅡシステム セット



通販価格￥530,000（税込）
CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
ストZERO（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X−MEN（カート）
初回￥48,720　￥47,800×11回
初回￥27,940　￥25,700×23回
初回￥19,560　￥18,400×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ セット

通販価格￥383,000（税込）



CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
初回￥35,672　￥34,500×11回
初回￥19,544　￥18,600×23回
初回￥14,016　￥13,300×35回

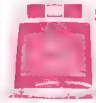
SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） TAITO F3 セット

通販価格￥450,000（税込）



F3マザーボード
カイザーナックル（カセット）
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝（カセット）
あっかんべーだー（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）
初回￥41,200　￥40,600×11回
初回￥21,900　￥21,900×23回
初回￥17,400　￥15,600×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体（中古）



通販価格￥218,000（税込）
初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） SNK MVセット

通販価格￥520,000（税込）



MV-1A
サムライ斬紅郎無双剣
キングオブファイター95'
ぱずるぼぷる（6点すべてカセット）
ワールドヒーローズパーフェクト
餓狼伝説3　ソニックウイングス3
初回￥47,780　￥46,900×11回
初回￥25,460　￥25,300×23回
初回￥21,040　￥18,000×35回

NAMCO 鉄拳2NEWバージョン ベガ9000DXセット

通販価格￥290,000（税込）

ベガ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス

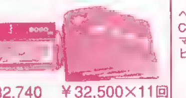


初回￥27,260　￥26,100×11回
初回￥14,420　￥14,100×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

CAPCOM CPSⅡ ベガ9000DXセット

通販価格￥360,000（税込）

ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
ストZERO（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X−MEN（カート）
CPSⅡ用ハーネス



初回￥32,740　￥32,500×11回
初回￥17,980　￥17,500×23回
初回￥13,220　￥12,500×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ ベガ9000DX セット

通販価格￥235,000（税込）

ベガ9500DX
CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）



初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

PANATWIN. JALECO セット

通販価格￥277,000（税込）

パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国
P-47 ACES
スーチーパイ2
湾岸戦争



初回￥25,268　￥25,000×11回
初回￥15,336　￥13,400×23回
初回￥10,804　￥ 9,600×35回

NAMCO 鉄拳2NEWver. ボードマスター セット

通販価格￥280,000（税込）

ボードマスタ
鉄拳2
ハーネス



初回￥26,320　￥25,200×11回
初回￥14,240　￥13,600×23回
初回￥11,060　￥ 9,700×35回

TAITO F3, ボードマスター セット

通販価格￥260,000（税込）

ボードマスター
F3マザーボード
カイザーナックル
バブルシンフォニ
ダライアス外伝
あっかんべーだー
エレベーターリターンズ



初回￥24,440　￥23,400×11回
初回￥13,880　￥12,600×23回
初回￥10,520　￥ 9,000×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズ ボードマスター セット

通販価格￥230,000（税込）

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）



初回￥21,620　￥20,700×11回
初回￥13,340　￥11,100×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

高価買取り実施中!!

☆買取りは「TSC」が一番と言わせたい!!
ご相談ください。

CAPCOM

闘神伝2　新品	予約受付中
19XX　新品	値引き有り
ロックマン（新品	80,000
マーヴルスーパーヒーローズ（新品・カート）	値引き有り
CPSⅡマザーボード	18,000
アルティミットエコロジー（カート）	105,000
ストZERO（カート）	60,000
ヴァンパイアハンター（カート）	42,000
サイバーボッツ（カート）	32,000
X-MEN（カート）	25,000
ヴァンパイア（カート）	12,000
ストⅡX（カート）	9,000
ストリートファイターザムービー	58,000
ファイナルファイト	25,000
ブラックドラゴン	25,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
ストⅡダッシュ	6,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉　新品	値引き有り
沙羅曼蛇2（新品	値引き有り
ドラグーンマイト（新品・ロム）	40,000
ドラグーンマイト	60,000
クイズドレミファグランプリ1（配線済	60,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー	42,000
対戦ぱずる玉	42,000
極上パロディウス	32,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな　ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ビットファイター	12,000
少林寺への道	12,000
ファイナライザー	12,000
グリーンベレー	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ（新品	予約受付中
鉄拳2	223,000
クラシックコレクション（新品）	100,000
スーパーワールドスタジアム95'（新品	100,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マ　ピ	50,000
ギャプラス	40,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR（基板のみ）	35,000
ガントレット（基板のみ）	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
ローリングサンダー（ロム）	25,000
スプラッターハウス（ロム）	25,000
タンクフォース（ロム）	10,000
プロテニス（ロム）	12,000

TAITO

ゲキリンダン（新品）	144,000
ぱずるぼぷる2X（新品）	144,000
ダライアス外伝（ロム）	55,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	40,000
あっかんべーだー（ロム）	28,000
バブルシンフォニー（ロム）	18,000
森口博子のクイズヒューヒューだよ（ロム）	10,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
レイフォース	98,000
ルナレスキュー（白黒	55,000
アルペンスキー	50,000
グリッドシーカー	40,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド（P付）	12,000
アルカノイド改テトリス	8,000
キックアンドラン	500

SEGA

ファイティングバイパーズ（新品）	予約受付中
サンドアール（新品）	値引き有り
ドラゴンボールZ　VRVS	25,000
ア　ボー	22,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル（ロム）	3,000
バーチャファイターリミックス（新品・ロム）	20,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	20,000
Jリーグ1994（ロム）	5,000

DECO

ダ・クゥールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000
ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
とんま	6,000
アンダーカバーコップス	25,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ガンダムファイナルシューティング（新品）	158,000
ウルトラ警備隊	35,000
ドラゴンボールZ2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

サムライ斬紅郎無双剣（新品）	95,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4F（4カセ）	50,000
MV-6F（6カセ）	60,000
キングオブファイター95'	35,000
ぱずるぼぷる	22,000
餓狼伝説3	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	10,000
ソニックウイングス3（新品）	45,000
真サムライスピリッツ	3,000

ATLUS

ドンパチ	80,000
ブラゾーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝　最強伝説	70,000

その他

ゲーム天国（新品）	165,000
キャノンダンサー（新品）	予約受付中
バイパーフェイズワンNEWバージョン（新品）	100,000
ジャキーチェン	40,000
P47-ACES	60,000
グレート1000マイルラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
ススメ！マイルスマイル	20,000
バトルクロード	18,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



TSC
有限会社　哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店（普）19610
相互信用金庫本店（普）0030322

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバります。

アーケードゲームしりとり（第5回）…前回②から…ストラテジーX…スイマー…魔界村…ラビリンスランナー…なめんなよ…つづく！

ガンフォース	8,000
フック	20,000
ドラゴンブリード	10,000
剣豪	10,000
サンダーブラスター	14,000
ビジランテ	2,000
パウンドフォーパウンド（P付）	8,000
クイズF1 1・2フィニッシュ	2,000
迷宮島	6,000
ギャロップ	6,000
スペランカー	18,000
ジャレコ	
ゲーム天国	TEL
セイントドラゴン	10,000
E.D.F.	10,000
ロードオブキング（ロム）	10,000
ベストバウトボクシング（ロム）	1,000
早押しクイズ王座決定戦	3,000
フォーメーションZ	15,000
フィールドコンバット	15,000
東亜プラン	
バツグン	35,000
V・V	12,000
フィグゼイド	8,000
達人王	17,000
ホラーストーリー	10,000
ゴークス（P付）	8,000
フービー	5,000
日本物産	
アームドF	6,000
クレイジークライマー2	40,000
マイティガイ	7,000
アマテラス	7,000
妖魔忍法帳	7,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	12,000
ウェルトリス	8,000
ハットリス	3,000
テクモ	
エイトフォース	15,000
シルクワーム	6,000
ピンボールアクション	6,000
雷龍	12,000
リムロッキンバスケットボール	2,000

ワールドカップ'90	4,000
ワールドカップ'94	7,000
忍者龍剣伝	10,000
忍者龍剣伝（US）	8,000
サボテンボンバーズ	5,000
ガンディーラー	5,000
レッスルフェスト	2,000
クイズココロジー	1,500
クイズDNAの反乱	1,500
バンプレスト	
機動戦士ガンダムEX-REVUE	15,000
機動戦士ガンダム	10,000
マジンガーZ	24,000
戦国エース	22,000
超時空要塞マクロス	15,000
ウルトラマン	4,000
ウルトラ闘魂伝説	9,000
ドラゴンボールZ2	25,000
アルチメイトテニス	7,000
ゴジラ	12,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
SDガンダムネオバトリング	5,000
SNK	
脱獄	4,000
バトルフィールド	6,000
スカイソルジャー	10,000
ゴールドメダリスト	7,000
スーパーチャンピオンベースボール	5,000
ヴァンガード（US）	40,000
航空騎兵物語	8,000
パドルマニア	12,000
名人戦	10,000
テクノスジャパン	
コンバットライブス	2,000
バレーボール	2,000
ダブルドラゴン	3,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
UPL	
バンダイク	6,000
アクロバットミッション	6,000
アトミックロボキッド	9,000
カネコ	
大江戸ファイト	20,000
富士山バスター	10,000

ギャルズパニック2	15,000
マジカルクリスタル	8,000
ビィラップボーイズ	15,000
その他	
アンブッシュ	15,000
疾風魔法大作戦	20,000
ノストラダムス	15,000
雷電	18,000
ガンバード	33,000
エアーウルフ	20,000
ハイパーデュエル	20,000
ブルーホーク	9,000
ハチャメチャファイター	15,000
スカイスマッシャー	7,000
ブレイゾン	7,000
豪血寺一族	5,000
豪血寺一族2	TEL
IQブロック	8,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
ぽいっと	2,000
マジカルエラーをさがせ	6,000
へべれけのぽぷーん	5,000
牌砦	4,000
龍龍	8,000
連珠貴族	18,000
Mr.Do!	18,000
Mr.Do'sワイルドライド	25,000
Mr.Do!キャッスル	25,000
メタフォックス	28,000
ガルフストーム	12,000
ブランディア	18,000
バルバルークの伝説	8,000
プレイガールズ2	5,000
クイズチャンネルクエスチョン	3,000
クイズ激烈スクランブル	1,500
クイズキース&ルーシー	15,000
チャンピオンベースボール	5,000
ドンキーコングJr.	25,000
マリオブラザーズ	23,000
ミスタークーガー	25,000
ブレイジングトルネード	18,000
MVS	
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	TEL
ザ・キングオブファイターズ'95	TEL

オペレーションラグナロク	10,000
風雲黙示録	7,000
痛快GAN GAN行進曲	7,000
ザ・キングオブファイターズ'94	8,000
ギャラクシーファイト	4,000
ASOⅡ	4,500
雀神伝説	14,000
餓狼伝説2	1,300
餓狼伝説スペシャル	1,800
龍虎の拳	1,300
龍虎の拳2	1,700
ワールドヒーローズ	1,200
ワールドヒーローズ2	1,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,800
サムライスピリッツ	2,400
得点王	2,600
ベースボールスターズ	1,400
ベースボールスターズ2	1,400
2020年スーパーベースボール	2,800
キングオブザモンスターズ	1,500
キングオブザモンスターズ2	1,500
ザ・スーパースパイ	2,800
麻雀狂列伝	4,500
ファイヤースープレックス	880
みなさんのおかげさまです	4,800
戦国伝承2	1,800
フットボールフレンジー	1,800
サッカーブロール	1,400
ライディングヒーロー	3,800
ミラクルアドベンチャー	8,000
サイバーリップ	4,000
ニンジャコンバット	2,500
ビューポイント	12,000
ジョイジョイキッド	4,300
リーグボウリング	6,800
マジシャンロード	6,600
バーニングファイト	2,600
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	1,800
クイズ大捜査線	1,800
真サムライスピリッツ	3,800
〈ハードキット〉	
4本差し	30,000
1本差し（ステレオ）	28,000

1本差し（モノラル）	18,000

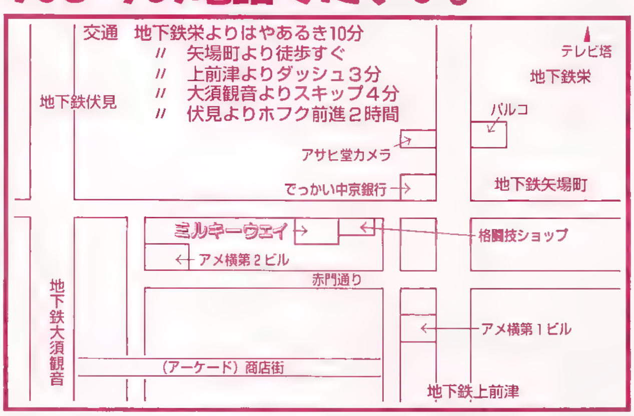
ゲーセン版ネオジオは上記ハードキットがないとできないのでご注意ください。

麻雀	
スーパーリアル麻雀	8,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	15,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	38,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	28,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム）	TEL
トリプルウォーズ	10,000
トリプルウォーズ2	10,000
プリティセーラー18禁	28,000
リアル麻雀牌牌	1,800
麻雀コミック劇場	2,500
真由美ちゃん危機一髪	2,200
恋のマジックポーション	2,200
セーラーウォーズ	18,000
クイズ麻雀早くヤッてよ	2,200
ねらえ！トップスター	1,200
麻雀女学園	4,800
ミラージュ妖獣麻雀伝	2,800
熱血麻雀宣言	2,500
麻雀革命	1,800
麻雀クラブ90's	3,800
麻雀Gメン89	1,800
麻雀クリニック	12,000
とってもE雀	4,800
麻雀ダイヤルQ2	2,500
ねるとん牌鯨団	2,200
麻雀プリンセスリーグ	7,800
スーパー㊙版	25,000
所さんのまーまーじゃん	2,500
麻雀レモンエンジェル	18,000
麻雀学園	9,000
お雀子館	2,000
お雀子館2	2,400
麻雀セカンドラブ	1,800
アイドル麻雀放送局	1,700
熱局雀士	2,100
TOKYOギャル図鑑	ないしょ♥

基板買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX 全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気！

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816
サービスモード
3#を押す

メッセージを聞く時は
メッセージを聞きたいBOXの番号と＃を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と＃を押す。
メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は
録音したいＢＯＸの番号と＃を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもＯＫです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

03-5680-6816

24時間リアルタイム使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

電話が込み合ってつながりにくい場合は0990-5-02446の方にかけて下さい



- 0019# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア）
- 0020# 家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関西近辺ＯＫ！大阪、名古屋、他ＯＫです）
- 0021# ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
- 0023# アーケード基板、全般、売ります買います。（関東エリア、周辺ＯＫです）
- 0024# アーケード基板、全般、売ります買います。（関西エリア、周辺ＯＫです）
- 0025# レトロ、ＯＬＤ基板、全般。超オールド、売ります、買います。
- 0026# テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります、買います。
- 0027# ゲーセン友達募集、文通友達もＯＫ！（関東エリア、周辺ＯＫです）
- 0028# ゲーセン友達募集、文通友達もＯＫ！（関西エリア、周辺もＯＫです）
- 0029# 同人誌友達募集、他売ります、買います。
- 0030# ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ。チーム員募集。
- 0031# 言いたい放題のコーナーです。裏技・裏コマンド・隠し技、大募集。

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
友達もたくさんできるよ！

東京ソフトバンクっていったい何なの？

買いたい人
この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人
東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料

売りたい人
中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。
自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。
全国の情報が１万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

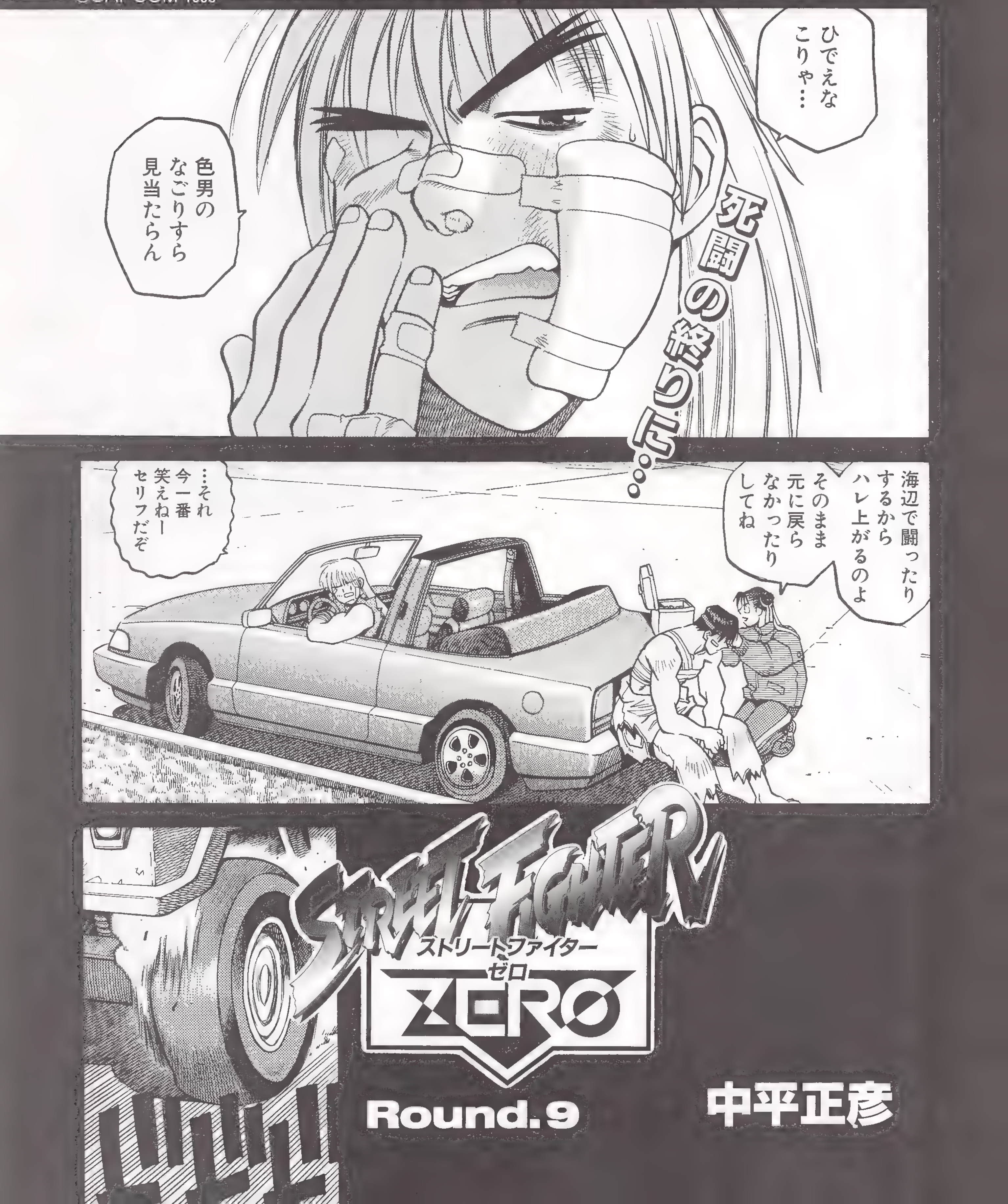
高く買います。

切手（未使用品）、収入印紙、ビール券、デパート券、テレホンカード（未使用品）

コミック、マンガ本、CD、アニメビデオ、じゃんじゃん買います。

段ボール箱に商品を入れて、トラック便かゆうパックで当社に送ってください。当社から現金書留か銀行振込で送金します。
※買入れ値に不満の場合は４日以内に解約可。

たくさん買います　〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係


ひでえな
こりゃ…
色男の
なごりすら
見当たらん
死闘の終りに…
海辺で闘ったりするから
ハレ上がるのよ
そのまま
元に戻らなかったりしてね
…それ
今一番
笑えねー
セリフだぞ
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
Round.9
中平正彦


キュ
おい
おまえ達！
ここは
米軍の敷地内
だぞ！
ここで
何をしている？
米軍…？
あッ…あの
ちょっと
ケンカしてた
だけですから
あの死闘を
ケンカのひとことで
済まされると
ムナしいモノが
あるなあ…
どうしますか
中尉
TAILAND
EXPLOTION


三名供
基地に連行
うち二名は
医務室で
治療を
残る一名より
事情を聴取!!
同行願おうか
インターポール
春麗刑事
コ!!


アメリカ空軍フロリダ基地
HS
129
私の名をご存じとは単なる事情聴取とは違う様ね…
俺の名はナッシュ
アメリカ空軍中尉だ
手短かにこちらの用件だけを聞いてもらおう


おまえが探っている「裏の格闘大会」
カリブ開催は「シャドルー」の流したガセネタだ
実際は全く別の場所で開催される
その根拠は？
残念なことだが我が米軍の上層部は既に「シャドルー」の支配下にある
「シャドルー」は想像以上に強大な犯罪組織だ
HS
AF 80 578
HS
AF 80 1026
反面身近に敵が居るだけに正確な情報は入手しやすい
そういうことだ
なるほど…あなたはそれを良しとしない正義の味方気取ってるワケね
〝ガイ〟じゃあるまいし…


RESCUE
ガイ？
左肩亜脱臼と
何だおまえ知らないのか？
いや…強いのか？
ちょっと痛むぞ
ポキ
プチ
…今アメリカのマスコミが大騒ぎしてる正義の味方気取りの東洋人さ…
西のストリートギャングから東のマフィア達!!
たったひとりで乗り込んで悪党どもをぶちのめす!!

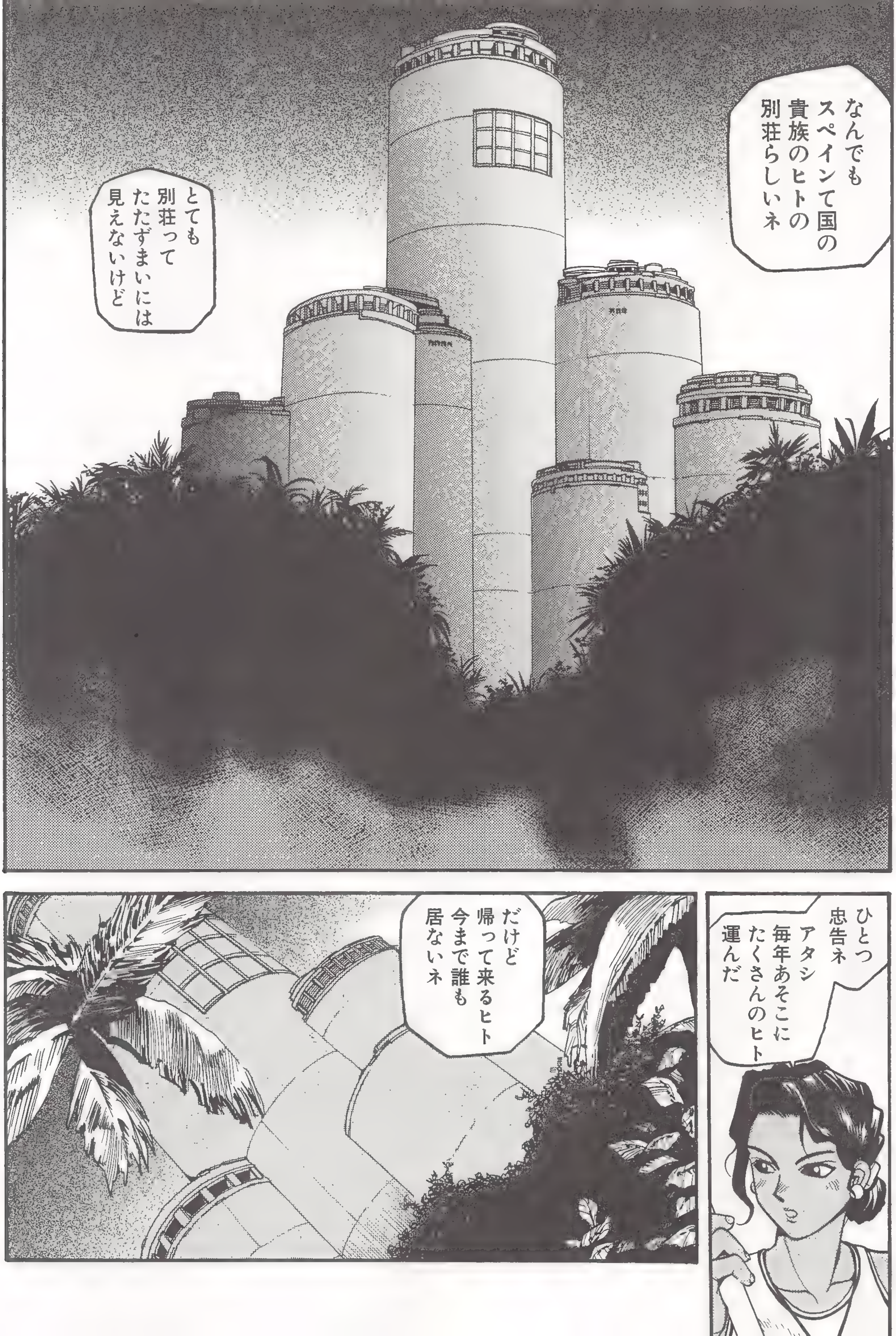

おお…おお…
ゴゴゴゴゴゴ
止まれガイ!!
止まれッ!!止まらんか―――!!!
くそいつも捜査のジャマしやがって…!!
ヒーロー気取りかこの偽善者め!!
POLICE


修羅の巷に
ことの善悪なし
悪と思うな
ただ餓鬼の如く
戦場を追い求む
――これぞ
「武神」宿命ッ!!!
俺がカリブ海に
来たのも
奴と拳を
交えるためさ
世界中の悪党が
集うって噂の
「裏の格闘大会」
ガイが
見逃す
ハズはない
からな!
……
聞いてる?


ガイ!!!
中尉 2つ質問があるわ
ひとつめ この情報のウラは取っていない
ただし例のガイも早々とカリブを離れた
俺の方も今までさんざん捜査のジャマをされて来たが奴の動きは信頼に値する
まだ何も訊いてないのに… 当たってるケド
ふたつめは…
春麗い〜〜ッ!!!
ローズって占い師が言ってた俺の会うべき男
きっとガイだ!!
コッ…コラ 民間人が基地内を勝手に歩きまわっちゃイカン!!
汚ねえぞリュウ!! ガイと闘うのはこの俺だぞ!!


適材適所…「裏の大会」の線は強力な駒を持つそちらに任せるのがベストだ
俺は別の方法で「シャドルー」を追う
大会だ!!
大会の場所は分かったのか!?
ちょっとあつかいに困る駒だけどね…
南米アマゾンジャングル地帯
カリブじゃなくてこんな場所で大会が？
本当かよ？


そう言ったヒト丁度40人めね
あ そう
なんであんたがここに居るのよ?
うるせえなー俺の勝手だろ
まさかそのケガで参加する気じゃないだろうな?
納得いかねーのはそれだよ
どうしておまえはピンピンしてるんだ?
これも「殺意の波動」のおかげだろう
サガットとの死闘を生きのび…
マシンガンで撃たれてもものともしなかった
だが俺が目指すのは「真の格闘家」!不死の肉体など必要ない!
そうかあ?便利な気がするけど…
この際
ホラ見えてきたヨ


なんでもスペインて国の貴族のヒトの別荘らしいネ
とても別荘ってたたずまいには見えないけど
ひとつ忠告ネ
アタシ毎年あそこにたくさんのヒト運んだ
だけど帰って来るヒト今まで誰も居ないネ

●中平正彦先生に励おたをプリーズ!!! 〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル㈱新声社「中平正彦先生」励おた係まで




殺せ…
殺せ！
殺せ…
殺せ！
たッ…
助けて…!!
殺せ!!
ダメだな
そ
そんな…
ぎゃあああああ

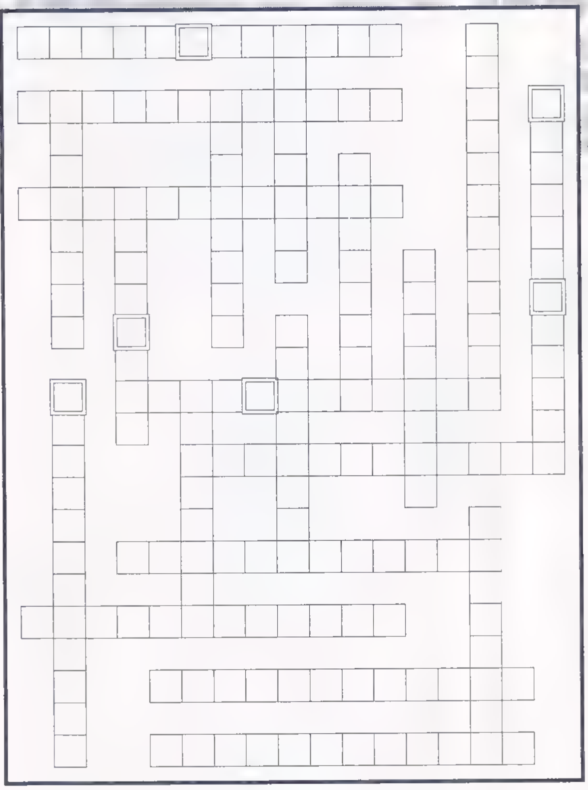

ククク…
そうか
やっと来たのか
…
雑魚供の
血も見飽きた
所だ———…
フラー…ッ
我が師
サガットを
倒した男の
血…
さぞかし
いい色を
している
だろうな
ククク…


ガイ…
そして
「シャドルー」
ここには
どんな闘いが
待ち受けて
いるのだろう…？
リュウ最凶最大の闘い勃発!!!
くれぐれも
捜査のジャマ
しないように！
どーしょー
かなー♪
♫～
NEXT!!

スケルトンパズル No.9

出題：APAPA

スケルトンNo.9　問題



ゲーム名群

- ・ースドライバ
- ・ンフロンティ
- ・ーパースラム
- ・カイソルジャ
- ・ルマドウジョ
- ・ーディートラ
- ・ズルボブルツ
- ・ットアンドラ
- ・ウエスネイビ
- ・ジホンタンテイジムシ
- ・ッカースーパースター
- ・スケブイエスコマンダ
- ・リーグサッカーVゴー
- ・ーパーイーグルショッ
- ・ケバンジャンシリュウ
- ・ベースインベーダーD
- ・ップブレイヤーズゴル
- ・ーフェクトソルジャー
- ・ミューダトライアング
- ・ァイティングバイパー
- ・ンハッタン24ブンシ

今回は8＆12文字の二種限定の問題。解けはじめると、とんとん拍子に進んでいくと思うぞ。

解き方

ゲーム名群にあるゲーム名を、まず、初めは文字数を基準に枠に収め、次に、文字数の条件を加味してクロスする部分の文字の条件を加味して、入るゲーム名を次々と決めていきます。ただし今回はゲーム名群のゲーム名は、最初と最後の文字が抜けているので、埋めてから解いてください。「ッ」と「つ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字と見なし、ゲーム名は余らず、上・下か、左・右の方向にのみ読みます。

すべての枠に文字が入ったら、二重枠内の文字を並べ替えて、あるゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。二重枠中の文字を並べ替えてできるゲーム名」です。

解答は「二重枠中の文字を並べ替えてできるゲーム名」です。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、1月15日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『スケルトンNo.9』係あてに送ってください。

正解者の中から、無欲恬淡(むよくてんたん)とした5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、軽く暇つぶしに解くのだっ!!

当選者発表

『スケルトンNo.8』は、正答率ほぼ100%、正解者難易度アンケートはVH1%、H3%、N13%、E43%、VE34%、無回答6%と、ベリーイージー寄りイージーという結果。だいたい予定通りの結果なんで、それはいいんだけど、もうちょっと悩める問題を、って希望する人も多かったから、ルールの良く知られているスケルトンのこと、やや難易度を上げての出題が望ましいのかな～？

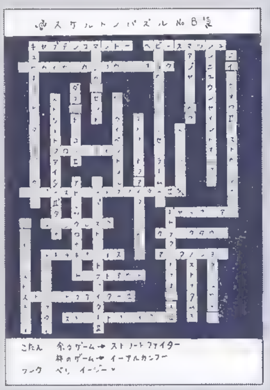
当選者

PN 不知火恋さん（北海道）
PN みずのはごろも君（千葉県）
上村信利君（埼玉県）
鳩本陽平君（滋賀県）
PN ますのすし君（富山県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

草薙翔さん、こういう目つきはけっこう好き。坂上みおこさん、授業聞いてる？ 古賀理恵さん、残念賞は賞品ナシよ。TOMO君、躾けができてりゃ、ゲーセン連れてこうが、コスプレさせせよ～が、キャッチャー人形に埋もれようがOK。都井沙々さん、温故知新。不二峰子さん、不死身猫やねぇ。もとみ・Sさん、バーチャロン少女、好きな人多そうなネタだなぁ。いば・ぴー君、必要なカロリーと栄養素は取ろう。後村君、テラクレスタは面飛ばしが重要テク。タコは海さん、コーナー名ちゃうで。しーつーぴー君、コブラコマンドはヘリが自機の、スクランブルな地形のゲームでした。テト鬼君、ワープロ内のひな型にしてる文章がね……。Rウルフ君、昔のアイランド担当者なんて御旅屋という人だぜ～。ってなわけで今回はこれまでっ。では、また次回のこのコーナーでお話ししましょ～。

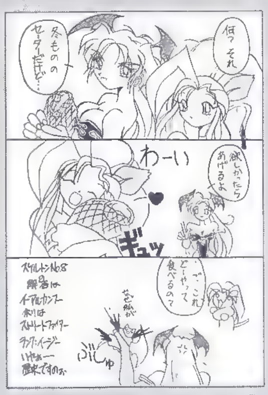
今月の残念賞



PN ぺるるさん（神奈川県）㊣
てなわけで、これが正解パターン。重なる長音は、縦か横か。



PN まりお君（千葉県）㊣
胸には龍。んでもって、てっきゅーの顔が妙にヨイ。イタそう。



PN かきのたね君（愛知県）㊣
そ～そ、歴史を感じてもらえると、この答えにした甲斐がある。



PN ワタナベさん（岐阜県）㊣
怒～るアフーン!? ナンか怖がってい～ものやらなにやら。



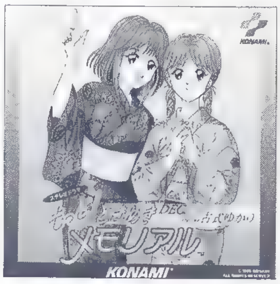
PN 無限大君（兵庫県）㊣
今月のM改。本来むっとしてるむーちゃんもここでは笑顔が多い。

アンニョンハシムニカ!

DISC BOX

今号の新作情報

もっと!ときめきメモリアル DEC. 〜featuring 古式ゆかり〜



1995年12月21日発売
キングレコード
CD：KICA-7683
価格：¥2800（税込み）

全国10局ネットで放送している大好評のラジオドラマのCD化第7弾が登場！今回のCDは、ラジオ放送分、第7話「花火大会」の1回から4回のドラマを収録している。ドラマの内容は、花火大会を舞台に、行方不明になった古式ゆかりを探し出そうとする公人たちの「愛と友情」もの。ドラマのほかには、古式ゆかりのセリフ集。ショートダイアリー、イメージソング、そしてあの「投書箱」もあるぞ！

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.27 X-DAY2



▲1995年12月16日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-15051
価格：¥1500（税込み）

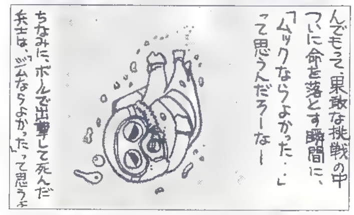
昨年の春、自分の余命や、恋人同士の恋愛寿命まで占ってくれるゲーム「X-DAY」が発売。大好評！それを受けて、今年の夏に「2」が登場した。より充実した占い内容に合わせ、サウンドもさらに充実?ワクワクドキドキ感をより一層盛り上げてくれるサウンドでいっぱい！今回もオリジナルサウンドを中心に、アレンジバージョンが加わる内容となっている。あの妙なサウンドをお手元に！

ストリートファイターZERO外伝 〜春麗旅立ちの章〜



▲1995年12月16日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-8181
価格：¥2800（税込み）

ストリートファイターZEROのオリジナルドラマCDの第2弾が発売される。ストリートファイターのパラレルワールドという設定のストリートファイターZERO。そこに登場するキャラクターは当然今までの年齢よりも若い。今回の主役は春麗。まだあどけなさが残る彼女のドラマが収録されている。声の担当は横山智佐さん。初回生産分にのみ、1996ストリートファイターZEROカレンダー付き。



するする

〈N.Z.スキーツアー報告　その6〉
　スキー以外の行動について、スキー三昧でいるかと思っていたのだが、実際にスキーをするのは昼間のみ。夕方以降はヒマ。となれば買い物。言葉がわからんのに単独で動きまわっていた。必死にわかる単語を拾い、必死に理解。あー英会話やっておくのだったと後悔。でも安かったなあ。

TOP10 11/1〜11/15㋕屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	86	レイブレーサー	VE	VICL-15048	1500円
	2位	9	56	もっと!ときめきメモリアルOCT.	KR	KICA-7667	2800円
	3位	-	46	もっと!ときめきメモリアルSEP.	KR	KICA-7666	2800円
	4位	6	41	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95アレンジ	PC	PCCB-189	2500円
	5位	-	36	デンジャラスカーブス	PC	PCCB-194	2000円
	5位	-	36	超兄貴ショー	TE	TYCY-5456	2800円
	5位	-	36	同級生2ミニシアター	NA	NACL-1193	2000円
	8位	2	25	サイバーサイクルズ	VE	VICL-15047	1500円
	8位	-	25	ツインビーパラダイス/サウンドファンタジア	KR	KICA-7677	3000円
	8位	4	25	ヴァンパイアハンター外伝	VE	VICL-8152	2800円
ビデオトップ10	1位	1	118	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	2位	2	62	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	3位	-	54	バーチャファイター2 ホイールオブフォーチューン	TE	TYVH-5014	3900円
	4位	4	45	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	5位	-	15	バーチャファイター2アキラ	TE	TYVH-5004	2900円
	5位	-	15	バーチャファイター2カゲ	TE	TYVH-5011	2900円
	5位	-	15	バーチャファイター2シュン	TE	TYVH-5012	2900円
	5位	-	15	バーチャファイタースペシャル	VE	VIVF-10131	5800円
	5位	5	15	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	10位	-	13	バーチャファイター2ウルフ	TE	TYVH-5009	2900円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

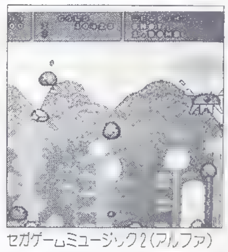
レイブ、2号続けてトップをキープ。来号はいかに！VGM系が落ちていったためか、コンシューマー系が上位に入ってきている。
その中でがんばっているのがデンジャラスカーブス。さすがはタイトーもの。
ときメモが長居しそうだ。

ビデオ編

キャラ人気の高いKOF95が今号もトップ。ストゼロもがんばっている。
先号予想した通り、VF2のビデオがドーンとランクインした。予想ではもっと上にくると思ったが、意外?
ちなみに10位にあとVF2のキャラが3本入っている。

今号のオススメタイトル

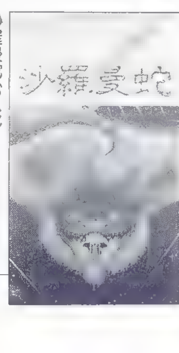
オススメものは先号に引き続き、セガのオールドタイトルの中からCDはファンタジーゾーン、カルテット等が入っている「セガゲームミュージックVOL.2」だ。



セガゲームミュージック2（アルファ）

セガ独特の音で作られるサウンドは、そのゲームに合わせ、いい雰囲気を作っている。
中でもVGMをBGMとして本格使用したハングオンは、音数は少ないが、妙にノリがいい。体感シリーズの流れがここにあると実感できる。

近々発売される「沙羅曼蛇2」。その1作目となる「沙羅曼蛇」はなんと今から10年近くも前のゲーム。
今回のビデオはその1作目。シューティングゲームの1つのステイタスでもある1000万点を出すべく全国のシューターが技を競った作品の1つ。
縦、横スクロールありの展開、グッドなサウンド、そして緊張感がたまらなかった。
2作目は超えられるか。



沙羅曼蛇（PC）

毎週土曜日オンエア中！
TBS・東京(954)25:00〜25:30
WBC・和歌山(1431)21:30〜22:00
GBS・岐阜(1431)24:30〜25:00

GAMEST PRESENTS 松本梨香のゲーマーズナイト

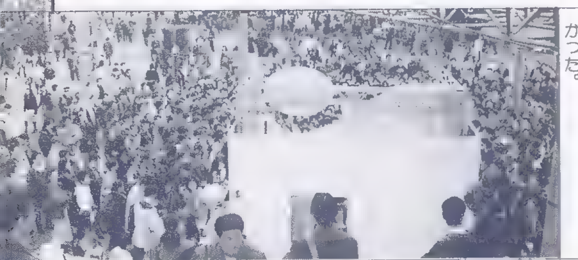
11月23日 ゲームの日スペシャル♥

渋谷は燃えているか

11月23日、予告通り渋谷は109の前でゲームの日スペシャルイベント『ゲーマーズナイト特別ステージ』がハナバナしく開催された。

そもそもこの日はアーケードゲーム業界全体の一般認知度を深めるために設定された日で、全国各地のゲーセンと連動して様々なイベントが開催されたのだ。君んちの近くのゲーセンでも、クレジットサービスやドリンクサービスが行われたんと違うか？23日ゲーセンに行き損ねた君は人生に2回来るうちの第一の間違いを犯したとしかいえまい。なんちて。

雨天中止なる制約が課せられていた当日のイベントだが、我々スタッフの願い通り11月23日はチョッ晴れ。うむ。この日は過去20年間雨が降ったことがないという実績に基づき制定されただけあるわい。



この人・人・人！（↑ありふれたコピー）。いやホンマに多かった。

悪い風だぜ109

当日は109前に設置された特別ステージ上で、ゲームの日関連のイベントが次々と消化されていった。ゲームメーカー別の新作紹介コーナー、新作体験コーナー、ゲームの歴史講座などなど、道いく一般ピポーを巻き込みつつ、ゲームマニア超燃え（©ももやん）の一日であったと、後にモフコブ・サリドヴィッチπ世は語った。

それはいいとして、ゲーマーズナイトのステージは午後2時から。我々スタッフは午前中に戦地入りし、最寄りのファンタジア内に設置されたVIP専用特別控室にて出撃の刻を待っていたのだ。



バーチャ2で対戦！白熱した。



人が多くてステージが遠い！

密着ももやん24時

ステージの主役はもちろん松本梨香嬢だったわけだが、ここでは隠れた主役、本誌ライターももやん（22・独身）にスポットを当てて当日の様子を振り返ってみよう。

23日は編集部に11時集合。ももやんは前日に『明日、朝起きる自信が無い』との見解を示し、前日は編集部に泊まり込みとの断を下す。

ももやんはステージ要員なのだが、当日の掟としてステージにはコスプレして上がらなければいけないという地獄の掟があった。ざまみー。

ももやんも人の子、最初は渋りまくっていたのだが、上野にそれらしいコスチュームを買いにいって舞台衣装をまかなうことに決定。が、美人マヌカンのお薦めに乗ってしまい、結局普通のニットセーターを購入してしまう始末。

コスチュームはどーした。

しょーがないから毒サビ魔神しもでんに頼み込んで、VF2ジャッキー革ジャンを着用しようと企んだが、ブツがまだできてなくあえなくボツ。

結局、ゲ屋で大好評発売中のテリー革ジャンで安定。

さてさて、問題の23日前日だが、結局徹夜してゲーム天国（モモコLOVE）をやりこんでしまい、

一睡もしてない

という体たらく。嗚呼。

結局、徹夜でハイのままステージに上がることとなった。



最後はリカさんヲンステージ。燃ゆ燃ゆ。

ゲマナイスペステ涙の強行突破

そしてついに午後2時ちょびっと過ぎ、ゲーマーズナイトのステージが幕を開けた。いやーホントに沢山の人が来てくれて、先生感謝感激だぁ。

ラジオでおなじみのテーマ曲が流れ、梨香さんのコールと共に盛り上がる109。

ステージメニューも松本梨香バーチャ2・10人組手に始まり（結果はヒ・ミ・ツ）、コスプレ大会、梨香さんミニライブなど充実の1時間。

観客のみんなも我を忘れて盛り上がりまくって、先生ちょびっと怖かったぞ。ちびっとな。

そんなこんなでステージは大成功。みんなの声援のおかげで成功したといっても過言ではない。来てくれたみんな、どーもありがとーね。

P.S.その後、ももやんは徹夜の分際で渋谷のバーにて黒ビールを飲みまくり。編集部に着くころにはぐでんぐでんになって、幸せそうな寝顔をさらしていました。続く。



ももやん楽しそう。

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!

基板から大型機まで…
中古安売王 アップル

￥1,000～￥30,000の基板（一例）

ＩＱブロック	ゲバラ（レバー無）	クイズ殿様の野望２
剣豪	X-MEN（ロム）	パルスター
ドリームサッカー	ドラゴンブリード	Ｆ３サブボード
テトリス	パワードギア（ロム）	マクロス
ネオジオ１本用基板	ぷよぷよ	エイリアンVSプレデター(ロム)
ぷにっきぃず	ノストラダムス	脱獄
ドギューン	大王	ネオジオソフト各種

￥31,000以上の基板（一例）

サイバーボッツ	タイトーＦ３ボード	スーパースラムズ
ヴァンパイアハンター	野球格闘リーグマン	マジカルドロップ
ジャッキーチェン	ストリートファイターザムービー	鉄拳２
バイパーフェイズワン	アウトフォクシーズ	マーヴルスーパーヒーローズ
対戦ぱずるだま	ぷよぷよ通	ザキングオブファイターズ'95
ツインビーヤッホー！	レイフォース	スペースインベーダーDX

●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。



新品ラバー筐体（25インチモニター）
→140,000円（送料・税別）

中古ラバー筐体(25又は26インチ)**￥95,000**(送料・税別)

●パネル付(ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。) ●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

●ナイスだ基板屋さん掲載記念!!!
11／15～12／15までにアップルでお買上げいただいた方の中から抽選で１名様にネオジオMVS-25-U4（カセット無）をプレゼント！

とにかくTELだ！

定休日 日曜・祝日	受付時間 AM9～PM12 PM1～PM6

→ご注文は必ず電話でお願いします。
●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。チェックはすぐに行って下さい

→割引券をもらって得しちゃおう！
中古基板３万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

通信販売をご利用ください

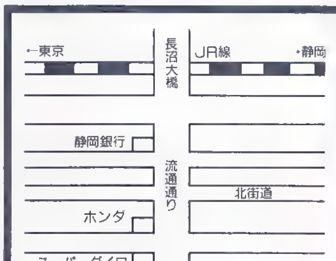
資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601㈹
FAX.054-248-0384

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。



中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるョ



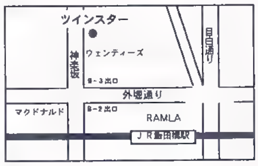
ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
真砂店・静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

ブロッコリーインフォメーション vol.5

オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー　於：神楽坂ツインスター

コスパ in ツインスター２

1995年12月17日（日）13：30〜17：45



コスパ in ツインスター３

1996年1月27日（土）13：30〜17：45

前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）

全国のチケットぴあ（03-5237-9999）または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて好評発売中。

ツインスター３は12月18日より前売を開始します。

お問合せは‥‥‥ブロッコリーコスパ実行委員会　☎03-5387-6781

コミックキャッスル ゲームスペシャル in サンシャイン２

ゲーム系同人誌の展示即売会

コスプレOK!（サークル参加者のみ）

日時：1996年1月14日（日）　11：00〜15：00

場所：池袋サンシャイン・ワールドインポートマート4F

コミックキャッスル VOL.7

~ニューイヤーダッシュ in サンシャイン~

オールジャンルの同人誌即売会

コスプレ不可

日時：1996年1月15日（祝）　10：30〜15：00

場所：池袋サンシャイン・文化会館２Ｆ　Ｄホール

12月22日より
首都圏の
コミック
専門店にて
カタログ
発売開始!!

超開催決定!!　オールジャンル同人誌即売会

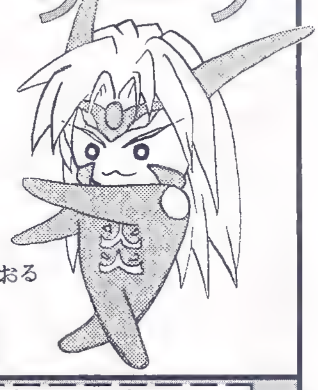
コミックキャッスル in 横浜アリーナ

日　時　1996年２月12日（休）12：00〜17：00

会　場　横浜アリーナ（新横浜駅徒歩５分）

募　集　3000スペース　申込締切１月16日

（当日消印有効）



イラスト：是空とおる

コスプレ可　当日受付にて登録（有料）

カタログは２月１日より首都圏のコミック専門店にて発売開始！

お問合せ　申込みは

〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーコミックキャッスル準備会

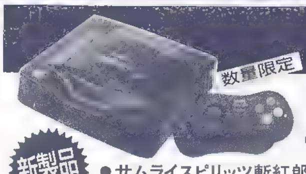
☎03-3921-3340（月〜金 AM10：00〜PM5：00）

申込書類のご請求は、
90円切手貼付返信用封筒
にてお願い致します。

NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

NEO·GEO



☆ネオジオCD本体
定価￥49,800
➡ ¥27,800 (税込￥28,630)

新製品
● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
定価￥8,800➡ ¥6,980 (税込¥7,190)

● ソニックウイングス3	定価￥7,800 ➡	¥5,806	(税込¥5,980)
● 超人学園ゴウカイザー	定価￥7,800 ➡	¥5,806	(税込¥5,980)
● 天外魔境真伝	定価￥7,800 ➡	¥5,806	(税込¥5,980)
● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	定価￥8,800 ➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● パルスター	定価￥8,800 ➡	¥6,408	(税込¥6,600)
● ADKワールド	定価￥5,800 ➡	¥4,835	(税込¥4,980)
● ワールドヒーローズパーフェクト	定価￥8,800 ➡	¥6,408	(税込¥6,600)

新品CDソフト激安在庫大処分!!(各50枚限り)

オール¥1,980 (税込)
● ファイターズヒストリーダイナマイト ● サムライスピリッツ ● ワールドヒーローズ ● ワールドヒーローズ2 ● ASOII ● サイバーリップ ● ラストリゾート ● ナムー1975 ● ロボアーミー ● サッカーブロール ● マジシャンロード ● ビューポイント ● ニンジャコマンドー ● ニンジャコンバット ● バーニングファイト ● ジョイ・ジョイ・キッド ● ラギ ● ミューテイションネイション ● パワースパイクスII ● 得点王 ● 得点王2 ● トッププレイヤーズゴルフ ● ベースボールスターズ ● キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ● 2020年スーパーベースボール ● ファイヤースープレックス

オール¥2,980 (税込)
● ワールドヒーローズ2 JET ● 餓狼伝説2 ● 戦国伝承2 ● リーグボウリング ● ライディングヒーロー ● フライングパワーディスク ● ゴーストパイロット ● ダンクドリーム ● 風雲黙示録 ● 麻雀狂列伝 ● 真サムライスピリッツ ● ザ・スーパースパイ ● ラリーチェイス

オール¥3,980 (税込)
● 餓狼伝説 ● 餓狼伝説3 ● ベースボールスターズ2 ● 痛快ガンガン行進曲 ● 餓狼伝説スペシャル ● 龍虎の拳 ● フットボールフレンジー

オール¥4,480 (税込)
● クイズ・キング・オブ・ファイターズ ● 雀神伝説 ● クロススウォードII

オール¥4,980 (税込)
● トップハンター ● 得点王3

オール¥5,980 (税込)
● ダブルドラゴン ● ギャラクシーファイト ● アイドル麻雀ファイナルロマンス2

☆ネオジオ本体 定価￥48,800
➡ ¥22,800 (税込¥23,480)



新製品



● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
定価¥32,000➡ TEL特価



● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
定価¥29,800➡ TEL特価



● ソニックウイングス3
定価¥29,800➡ ¥23,107 (税込¥23,800)

● 超人学園ゴウカイザー 定価¥29,800 ➡ ¥23,107 (税込¥23,800)
● パルスター 定価¥32,000 ➡ ¥24,078 (税込¥24,800)

カセット大激安(オール新品・税込)

● 天外魔境真伝	定価￥29,800➡	¥18,800
● 将棋の達人	定価￥29,800➡	¥9,800
● 得点王3	定価￥29,800➡	¥9,800
● ダンクドリーム	定価￥28,000➡	¥5,980
● ミラクルアドベンチャー	定価￥25,000➡	¥4,980
● 真サムライスピリッツ	定価￥29,800➡	¥3,980
● 得点王2	定価￥28,000➡	¥2,980
● 餓狼伝説2	定価￥28,000➡	¥1,980
● ファイヤースープレックス	定価￥28,000➡	¥1,980

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

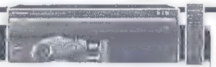
● ファイティングスティックNEOII	定価￥5,980 ➡	¥4,980
● コントローラープロ	定価￥3,900 ➡	¥3,620
● ネオジオCDコントローラー	定価￥1,800 ➡	¥1,670
● RFコンバーター	定価￥2,600 ➡	¥2,600
● RGBケーブル	定価￥2,200 ➡	¥2,200
● モノラルAVケーブル	定価￥1,200 ➡	¥1,200
● ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO-1	定価￥7,600 ➡	¥6,980
● メモリーカード(ネオジオ用)	定価￥3,300 ➡	¥1,980

中古コーナー(税込)

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	● ネオジオCD(限定モデル)	¥26,800
	● ネオジオCD本体	¥22,800
	● 真サムライスピリッツ	¥1,980
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥1,980
	● 餓狼伝説3	¥2,980
	● 龍虎の拳2	¥2,980
	● サムライスピリッツ	¥980
ネオジオ・カセット	● ネオジオ本体(箱なし)	¥9,800
	● ネオジオ本体(箱あり)	¥11,800
	● サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	TEL
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
	● ソニックウイングス3	¥19,800
	● ワールドヒーローズパーフェクト	¥15,800
	● 天外魔境真伝	¥15,800
	● 風雲黙示録	¥12,800
	● 餓狼伝説3	¥9,800
	● ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥9,800
	● ギャラクシーファイト	¥9,800
	● 得点王3	¥7,800
	● 龍虎の拳2	¥3,980
	● 餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	● 餓狼伝説2	¥1,480

※その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり!
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ
パイオニア レーザーアクティブが超激安!!

本体 定価¥89,800
CD、LDなどマルチディスクが楽しめる
+
MEGA-LDパック 定価¥39,000 — メガドライブ(ROMカセット) メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる
LD-ROM²パック 定価¥39,000 — PCエンジン(Huカード) CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体+ {MEGA-LDパック または LD-ROM²パック} ➡ 超特価 合計定価￥128 800 ¥36,800 (税込¥37,900)

ダブルパックでさらにお得 ★本体+ {MEGA-LDパック + LD-ROM²パック} ➡ 超特価 合計定価￥167,800 ¥52,800 (税込¥54,380)

◎各パックのバラ売りもOK! 各 ¥17,800 (税込¥18,330)
飛び出す画像で迫力倍増!!(対応ソフトのみ)
● 3Dゴーグル(アダプター付) ¥13,398 (税込¥13,800)

このレーザーアクティブでしか楽しめない専用高画質ソフトも格安ご奉仕!!

MEGA-LD対応ソフト(税込)
● I WILL ¥1,980
● ピラミッドパトロール ¥1,980
● グレートピラミッド ¥1,980
● ロケットコースター ¥1,980
● ザッピング殺意 ¥1,980
● バーチャルカメラマン2 ¥1,980

LD-ROM²対応ソフト(税込)
● ヴァジュラ ¥1,980
● 3Dミュージアム ¥1,980
● クイズ エコノザウルス ¥1,980
● 悪魔の審判 ¥1,980
● マンハッタンレクイエム ¥1,980
● 美リュージョンコレクション 坂木優子 ¥1,980

☆SANYO 3DO TRY (フロントローディング) 定価¥54,800 64%OFF ¥19,800 (税込¥20,390)
☆PANASONIC 3DO R·E·A·L FZ-10 定価¥44,800 45%OFF ¥24,800 (税込¥25,540)

★NEC DUO-R 定価¥39,800 ¥12,800 (税込¥13,180)

DUO-R 対応ソフト(税込)

● 同級生 定価¥8,800➡ TEL
● 銀河お嬢様伝説 ユナ2 ¥3,980 ● しあわせうさぎ2 ¥9,980
● 聖夜物語(12/22発売) ¥5,980

★NEC PC-FX 定価¥49,800 ➡ ¥32,800 (税込¥33,780)

予約受付中!! 12/22
● アニメフリークFX Vol.2 ¥5,806 (税込¥5,980)
● アンジェリークスペシャル ¥6,630 (税込¥6,830)
● 鬼神童子ゼンキFX ¥6,980 (税込¥7,190)

¥6,980 (税込¥7,190): ● ときめきカードパラダイス ● パチ夫くんFX ● ルナティックドーンFX ● 紺碧の艦隊 ● キューティーハニーFX ● リターン・トゥ・ゾーク
¥5,980 (税込): ● アニメフリーク Vol.1
¥2,980 (税込): ● バトルヒート ● 麻雀悟空 ● 卒業II ● 全日本女子プロレス
パーツコーナー(税込): ● FXパッド ¥2,760 ● FX マウス ¥3,000 ● バックアップメモリパック ¥4,980

SEGA SATURN



★セガサターン 定価¥34,800 ➡ TEL

新作ソフト予約受付中!!

12月発売予定ソフト

21日	● クォヴァディス	¥5,806	(税込¥5,980)
22日	● テーマパーク	¥4,835	(税込¥4,980)
	● バーチャレーシングセガサターン	¥4,835	(税込¥4,980)
	● ゴジラ 列島震撼	¥4,835	(税込¥4,980)
	● NINKU −忍空−	¥4,980	(税込¥5,130)
	● 北斗の拳	¥4,835	(税込¥4,980)
25日	● 真・女神転生デビルサマナー	¥5,806	(税込¥5,980)
29日	● セガラリーチャンピオンシップ	TEL	
	● ウィザーズハーモニー	¥4,400	(税込¥4,530)
下旬	● 機動戦士ガンダム	¥5,806	(税込¥5,980)
	● フェーダ リメイク!	¥5,355	(税込¥5,520)

1月発売予定ソフト

12日	● Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	¥5,980	(税込¥6,160)
	● バーチャファイターCGポートレート ~舜帝~	¥1,243	(税込¥1,280)
	● バーチャファイターCGポートレート ~リオン・ラファール~	¥1,243	(税込¥1,280)
26日	● ガーディアンヒーローズ	¥4,980	(税込¥5,130)
下旬	● 天地無用 湯けむりの旅	¥7,565	(税込¥7,790)

おすすめ人気ソフトコーナー

● バーチャファイター2	TEL	
● バーチャコップ(バーチャガン付)	TEL	
● 結娘~Marriage~	¥5,980	(税込¥6,160)
● ガンバード	¥4,980	(税込¥5,130)
● ダライアス外伝	¥4,980	(税込¥5,130)
● バーチャファイターCGポートレート~ラウ・チェン~	¥1,243	(税込¥1,280)
● バーチャファイターCGポートレート~ウルフ・ホークフィールド~	¥1,243	(税込¥1,280)
● X-MEN	¥4,980	(税込¥5,130)
● 闘神伝S	¥4,980	(税込¥5,130)
● ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥5,980	(税込¥6,160)

パーツコーナー(税込)
● コントロールパッド ➡ ¥2,320 ● レーシングコントローラー ➡ ¥5,800
● バーチャスティック ➡ ¥4,800 ● ミッションスティック ➡ ¥7,230
● ファイティングスティックSS ➡ ¥4,980 ● プロアクションリプレイSS ➡ ¥7,980

支払方法

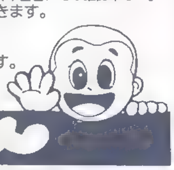
①代引(商品代金+送料800円~ +代引手数料400円~)
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留(商品代金+送料800円~)
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

注 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482−3093
受付時間 11:00~21:00
定休日 年末・年始は、休まず営業いたします。

注
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
● 商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
● 商品の受取後の返品・交換はできません。(商品故障の場合はメーカーが保証します。)
● 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店
一休さん
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
注 通信販売は本店のみです

御器所店 ● 名古屋市昭和区石仏町 (御器所西友・南) ☎841-6286
八田店 ● 名古屋市中村区並木町 (近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店 ● 名古屋市南区鳥栖町 (桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店 ● 名古屋市北区東大曽根 (大曽根交差点・北) ☎915-8842

すばらしい本屋さん115軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII 1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璃堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市湖崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

■中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.64　No.141　No.155
No.77　No.142　No.156
No.108　No.144　No.157
No.114　No.145　No.159
No.120　No.146
No.129　No.147
No.136　No.150
No.138　No.151
No.139　No.152
No.140　No.154

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

KOF'94 4コマ決定版　定価580円	冊
餓狼伝説2②　MONDO恵　定価680円	冊
速攻生徒会　小川雅史　定価500円	冊
極上パロディウス　岩尾奈美恵　定価850円	冊
コンティニュー？　ひさの瑠珈　定価680円	冊
ヴァンパイアハンター4コマ　定価580円	冊
龍虎の拳2②　天獅子悦也　定価680円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー　定価780円	冊
KOF'94外伝③　鷹岬諒　定価550円	冊
ヴァンパイア ハンター　藤田丈士　定価850円	冊
キャプテンコマンドー②　戸橋ことみ　定価850円	冊
KOF'94 コミックアンソロジー　定価780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ④　定価580円	冊
ワールドヒーローズ2③　雑君保プ　定価850円	冊
KOF'95 4コマ決定版　定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト②　津雲幻一郎　定価980円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版　定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
豪血寺一族2　古葉美一　定価850円	冊
KOF'95コミックアンソロジー　定価780円	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆1月15日号プレゼント◆

◆164ページのゲーメスト1月15日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。
表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　　〕〔　　　　　〕〔　　　　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　　〕

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　）

8:あなたはDOHJINコーナを何らかの形で利用したことがありますか?
ある　・　ない

9:今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ゲーム天国タイムアタックキャンペーン申請用紙

キャラ名			
スコア	PTS.	月　日	達成
クリア時の残りタイム		備考（残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター

名前			
住所		電話	

スコアネーム
得点効率・稼ぎのポイント、感想など

店長	㊞

※イラスト部門への参加も待ってるぜ！

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
餓狼伝説2	定価 6,000円	本
餓狼伝説2最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL (　) FAX (　)

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

「ゲーム天国」
タイムアタックキャンペーン
スコアアタック部門 係

(1月15日号)

(ふりがな)お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※

ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　）

※都道
府県

①小学（　）年　②中学（　）年
③高校（　）年　④大学（　）年
⑤社会人　⑥その他（　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

(1月15日号)

(ふりがな)お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）※

ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　）

※都道
府県

1小学（　）年　2中学（　）年
3高校（　）年　4大学（　）年
5社会人　6その他（　）

ご希望の賞品名とその番号

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1書店　2ゲームセンター　3コンビニ　4その他

※の部分は○でお囲みください

今月の本屋さん：駸々堂神戸三宮店

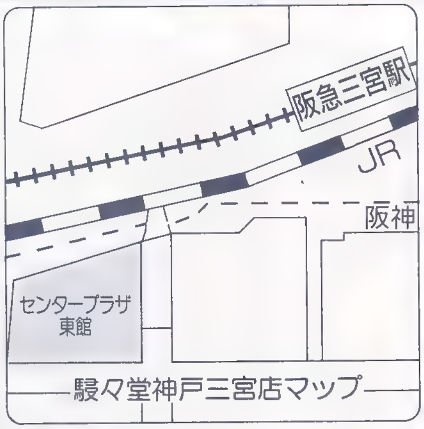
神戸三宮駅前に位置するセンタープラザ。こちらの東館3階に今年の9月10日にOPENしました。

当店はワンフロアの面積が日本最大の書店ということで、豊富な商品構成を広々とゆったりとしたスペースでご覧いただけます。

またゲーメスト関連商品はコミックランドにて、スーパーファミコン、次世代ゲーム機攻略本と共に販売してます。

阪急三宮駅より徒歩2分。皆様のご来店を社員一同、心よりお待ちしております。





駸々堂神戸三宮店マップ

営業時間	10：00～20：00 毎月第三月曜定休日 （本年は休まず営業します）

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸　まで

TEL　03（3293）9326

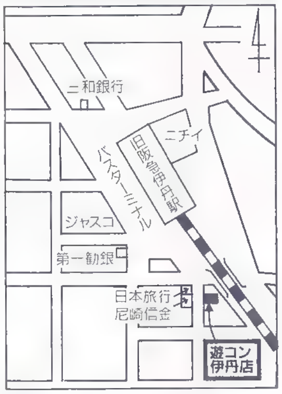
ハイブリッド グッズ取扱店

遊コン伊丹店は、阪神大震災の折に倒壊した阪急伊丹駅のすぐそばに12月1日にオープンしました。

10月まではレンタルCDトミーの名で付近の皆様に親しまれておりましたが、この度の移転に伴い、売場約165㎡に従来からの中古コミック・CDの販売、コピー印刷に加え、新品・中古ファミコンソフト、パソコンソフト、そしてゲーメストグッズ&ジグソーパズルの販売と、商品アイテムもよりパワーアップして生まれ変わりました。ヨロシクッ!!

遊コン　伊丹店

営業時間　10：00～22：00
年中無休



●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200

●クウム　大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585

●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264

●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016

●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481

●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588

●株アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134

●スタンバイ　Ver.5
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3恵美須町MTビル2F
☎06-641-5590

●TVゲーム専門店　フルート岐南店
岐阜県羽島郡岐南町三宅5-47
☎058-245-5222

●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277

●ホビーショップ　コトブキヤ
東京都立川市曙町2-2-25第一デパート3階
☎0425-22-3500

●遊コン　伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4トミービル1F
☎0727-73-1065

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。

担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!! 2

11月12日現在

今年最後の掲載になります。次回は2月中旬発売号となり
冬休みのスコアの集計となります。来年もよろしくお願いします。

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎（0196）62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（上級）（ベストラップ）	1′05″252	オーバー・ザ レインボウ OTK	12周200円!! ラップのみ更新
2	ゼクセクス	500,500	本日本回せ回せ党綾波レイ推進本部長BLT	4面、大吉
3	1941	11,796,000	K.T	1C ALL P－38 連付き
4	ドラゴンスピリット（旧、Ver）	1,060,640	IHI ㋖	1C ALL
5	エイリアン，Sプレデター	6,102,700	You	1C ALL D.シェーファー
6	パズルボブル2	138,754,150	ETE	1P パズル
7	ムスタング	1,306,300	BUG	STAGE 8
8	バイパーフェイズワン（New.Ver）	6,729,431	ACE	STAGE 6 連付き
通信欄	来たる12月23日、産ビル7階で行われる「おでかけライブ」に私と常連数人が「～～725」という名前でゲーム系ブースに出場する予定なので、遊びに来てください。本とペーパー出す予定です。ほかにも楽しいことがあるかも…。ニヤリ!! 店員＝使徒＝BLT			

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,172,400	DIE	ALL 服部半蔵（修羅）
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,071,300	DIE	ALL ナコルル（修羅）
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	751,300	さすらいの タン・フー・ルー	ALL 緋雨閑丸（修羅）
4	ストリートファイターZERO ㊣	2,262,600	アシュラ	ALL ソドム 5倍×
5	ザ・キングオブファイターズ'95	271,860	BAL	ALL イギリス
6	ソニックウィングス3（スツーカ）㊣	2,605,000	KDO	2－8
7	マーブルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,325,000	凶化人間	ALL
8	マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）	1,225,100	入荷初日	ALL
通信欄				

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1（カゲ）	1′55″71	AHO	ALL
2	鉄拳2（ロウ）	3′06″98	ONO	ALL Ver.B
3	マーベルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,583,200	AHO	ALL
4	ステークスウィナー（ビーサイレント）	129,790	かんのみほ	ALL
5	ソニックウィングス3（晴嵐）	2,129,800	LUM	ALL
6	天外魔境真伝（綱手）	10,221,800	BEN	ALL
7	ダライアス外伝	12,270,400	T.U	ALL
8	首領蜂（タイプB）	16,370,240	T.U	2－5
通信欄	●社会人にはあまり関係無いが多くの学生さん達が心待ちにしている冬休みは、もうすぐそこまで来ています。夏も暑いが冬でも暑いZESTで対戦に、スコアアタックに君も熱くなろう！P．S．熱くなりすぎて筐体や対戦相手を叩くのだけはやめてね♥			

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14 ☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	920,300	大地2はお休み 和泉	ALL（緋雨閑丸）
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	747,100	和泉	ALL（ナコルル）
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	410,700	和泉	ALL（首斬り破沙羅）
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	383,800	和泉	ALL（リムルル）
5	ザ・キングオブファイターズ'95（京・庵・テリー）	373,110	コバン	ALL レベル4
6	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,065,000	谷津しんたろう	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	2,090,700	MAK	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（サガット）	1,509,800	AKI	ALL
通信欄	サムライ斬紅郎無双剣は前作よりはるかに出来は良いと思うのですが、あのCPU戦の難易度のため、面白さ味わえぬうちにやめてしまう人が多いのではないでしょうか。SNKはキャラクター作りはうまいのですが・・・。by 和泉			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2 ☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 修羅	1,802,100	H.O	1C ALL 剣豪 ナコルル
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 修羅	1,711,400	D.A	1C ALL 剣豪 リムルル
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 羅刹	1,085,500	J.F.KILL マグニー党総帥	1C ALL 剣豪 ガルフォード
4	マーブルスーパーヒーローズ（マグニート）	1,450,000	MAD－MADOKA	1C ALL
5	マーブルスーパーヒーローズ（キャプテン・アメリカ）	1,151,000	MAX	1C ALL
6	マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,055,300	BCGオレンジボーイ マグニー党NO.2	1C ALL
7	ロックマンザパワーバトル（ブルース）	620,600	Kil	1C ALL コースワ
8	バーチャファイター2（アキラ）	1′03″56	N.S	1C ALL
通信欄	斬紅郎、マーヴルSH、新作スコア続出！ スコア記録更新大歓迎！ゲームイラスト募集中！情報交換、また要望などコミュニケノート有効使ってね。（落書き不可）追伸（マグニー党より引き続き漢「おとこ」興い党員募集中作戦名「KOF怒」以上一撤収！）			

Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区北7条西2－7－1 ☎（011）737－6886

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	625,200	S.Y 無敵の女プレイヤー	
2	パズルボブル2	146,956,120	DKC やはりうまいです	裏面26面
3	スカイターゲット	3,342,740	MAS	ALL KILL 250
4	レイブレーサー	2′14″625	OKQ	上級T.T
5	ソニックウィングス3	2,631,000	ITO	マーカム使用 コース左左右
6	アルペンレーサー	1′59″066	BBC 58秒台までアト少し	上級 タイムトライアル
7	ファイティングバイパーズ	スコア募集中		
8	マーブルスーパーヒーローズ	スコア募集中		
通信欄	今月当店ではビンゴ大会を行っております。ぜひ遊びに来てください。景品もありますよ！ さぁ今月は新作ゲームが続々入荷します。 札幌駅北口に来てスグ右手のローソンとなりです！ by 益村			

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53 ☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス3（チャイカ&ブーシカ）	1,322,600	YAS	ALL 連なし
2	ソニックウィングス3（ホワイティ）	1,131,500	S.T	ALL 連なし
3	ダライアス外伝（Vゾーン）	8,675,460	ACE	ALL
4	ノウトノォクシーズ（ベノティ・トウ）	13,843,000	伊藤	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ'95（大門、京、リョウ）	405,380	渡辺	ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95（極限流チーム）	400,620	AHO	ALL
7	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	13億4290万円	紀	13勝
8	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,285,000	ITO	ALL 半蔵
通信欄	サムスピ斬紅郎無双剣、マーブルスーパーヒーローズが入荷しました。スコアを出したり、対戦したりと 皆様おおいに燃えてください。どちらもゲーム名が長いです。最近のゲームは長い名が増えてスコア記入のとき大変です。			

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（レイ）	3′15″63	ACE	1CALL Ver.B
2	鉄拳2（ミシェール）	3′48″88	狼牙IZO	1CALL Ver.B
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,046,100	D.FIEL	1CALL（リムルル修羅使用）
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,867,300	S.K	1CALL（ナコルル修羅使用）
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,592,100	S.K	1CALL（ガルフォード羅殺）
6	マーブル・スーパーヒーローズ（サイロック）	1,499,000	STL	1CALL
7	マーブル・スーパーヒーローズ（ジャガーノート）	1,317,900	ジャガーノー党初代会長 STL	1CALL
8	マーブル・スーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,237,500	STL	1CALL
通信欄	11月12日はバーチャファイター2の大会を実施。団体戦で室蘭中島スガイチームに苫小牧選抜チームは再び負けました。ムムム！逃げ馬リオン健在なり。北山のび太舜帝もなかなか！でもドラゴンキック内城?も・・・屈辱戦だ！ たっくん&まーちゃん			

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマンザパワーバトル	572,900	Paloの店員、いと一	フォルテ 1コインALL
2	ツインビーヤッホー（連無し）	7,350,620	H．KoDA ♡ 美奈子	5スペシャルモード1コイン
3	ストリートファイターZERO（連無し）	1,771,100	オロチ杉山	1コインALL ソドム
4	パズルボブル2	81,022,850	神城綾花	8ラウンド 1コイン
5	マーブルスーパーヒーローズ（連無し）	939,300	S.K	1コインALL マグニート
6	ギャプラス	995,000	T.U	60面
7	ゼビウス	1,000,020	省一	3周目、16エリア
8	ディグダグ	94,760	省一	14ラウンド
通信欄	最小限23日のサムライ大会に参加してくれた皆様ありがとうございました。もうすぐクリスマス！！と言えば今年もやります感謝祭。ゲーム大会ありーの、プレゼントありーの、詳しくは当店店頭にて！ 3ゲームもいいけどぜんぜんみんなセガひかないでね！			

ゲームソニックビーム　松戸店

千葉県松戸市松戸1172－1　☎（0473）60－2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バブルシンフォニー	13,982,470	ニーナのCV小菜は嫌だわがままチキン師匠	ノーマル　連ナシ クルルン使用残7
2	首領蜂	21,863,250	ーキシューター 孤軸ト・ラ	Cタイプ2－5 連付
3	ストリートファイターZERO (サガット)	2,114,700	電気街ばばあERI? GBK 水無月愛理㊫	ALL ブロック1029
4	ぷよぷよ	1,884,576	電気街ARL	ALL
5	ぷよぷよ通	601,837	拝名いり。…	BLOCK638
6	超時空要塞マクロス	6,706,600	山内　雅也	カクレキャラをすべて取れた。
7	豪血寺外伝	2,358,700	クレジCのっきさ更新 TDC総帥紐緒派	ノーマル ALL チーク　おき室
8	キングオブファイターズ'95	4 8,530	よころやるケ　ムナイっす　TDC総帥	ALL、LV4 タクマ、京、舞

通信欄

トミームナコ

群馬県高崎市本町３－69　☎（0273）25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族	2,282,700	SUNDOMES T－㋺	ALL　陳 念×2
2	ストライカーズ1945	1,647,400	ECM-SSI S.I	2周ALL Bf 109
3	マーブルスーパーヒーローズ	1,223,800	SnRur-y	ALL サイロック
4	マーブルスーパーヒーローズ	1,166,900	梅田即	ALL スパイダーマン
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	340,100	オレ	ALL はようまる
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	709,600	SnRur-y	ALL 天草
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,1333,300	店長	ALL 骸羅
8	鉄拳２	3'37'26	J.Y.－TAM	ALL Ver.B ニーナ

通信欄

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町８－５　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	472,919	MEG	ALL
2	ステークスウィナー	12億9940万円	"ニセ"岡部騎手 GFA	3勝 キングクリムゾン
3	戦球	2,606,380	CZ75	夕 10戦
4	ロックマンザパワーバトル	456,500	白戸にゃん平R	1～2　ALL ロックマン
5	鉄拳２(平八)	2'35"64	B.B	ALL
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	53人抜	黄ナコルルの人	
7	マーブルスーパーヒーローズ	稼働中	でもX　MENとかやってなったから	多分やり込むことはあるまい…
8	ヴァンパイアハンター	対戦台稼働中	まだまだ現役っす	危ないけど(苦笑

通信欄
●近々ヴァンパイアハンターの対戦ヴィデヲ取る予定。
　もはやヤヒトを越えて脳と基板を結合し、エンドルフィンをだれ流してまでやり込んだプレイを、全部余す所無く収録する予定っす。

ゲームインパートナー

千葉県松戸市上本郷908－３　☎（0473）66－0801

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２ (ポール)	5J 03	GNR	ST－ALL
2	[illegible] (ブルース)	718,200	UFO　モンド	ST　ALL
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,601,700	KLS－ダリアン	ST－ALL ナコルル
4	ストライカーズ1945 (ゼロ戦)	1,177,600	SAI－IR?C…	ST　2－3 連付き
5	ソニックウィングス３ (キートン)	2,839,900	MOL － SAI ZAR	ST－ALL 連付き
6	ソニックウィングス３ (マーカム)	2,555,400	UFO－モンド	ST－2－8 連付き
7				
8				

通信欄
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣のレディース大会の日時が変こうになり、12月27日になりました。まだまだエントリーの方は受け付けているのでよろしくお願いします。場所はゲームセンターポパイです。ZAR氏来店ありがとうございましたイサムファイアー

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原１－３－15　☎（0286）55－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible] (連必なし)	1,252,200	T.A	1コインALL 服部半蔵(羅刹)
2	[illegible] (連必なし)	967,900	NHE33MT	1コインALL ナコルル(修羅)
3	マーブルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	1,137,300	CAPXCAP	1コインALL ノーマル
4	マーブルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,154,400	NHE33MT	1コイン ターボ
5	マーブルスーパーヒーローズ (ジャガーノート)	1,322,800	NTD 554	1コインALL ターボ
6	インディ500	2'29"213	DBB	MT INDY500
7	スカイターゲット (F－14D)	3,545,710	A.A	HIT 317
8	バーチャファイター2.1 (ラウ)	58"80	JFK	1コインALL

通信欄
☆ウチでは、ベスト５に残るスコアを出した人に、メダルをプレゼントしているぞ。ドシドシ挑戦してくれたまえ!?
☆今月は新作ゲームを中心として大会を開くぞ。お金とヒマのありあまっている君、挑戦を心から待っているぞ!!

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニィ[illegible]Sハンター (ハンター)	4,740,000	dr.AXE	コインALL
2	鉄拳２ (ロウ)	3'46"68	PLD	1コインALL
3	鉄拳２ (準)	3'55"16	007	1コインALL
4	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,596,000	高木　康徳	1コインALL
5	ステークスウィナー (ゼロファイター)	13億6890万円	さかじ「たけ」	13勝
6	マーブルスーパーヒーローズ (ハルク)	914,800	高木　康徳	1コインALL
7				
8				

通信欄
先日行われた「ゲーメスト杯鉄拳２－全日本チャンピオンシップ大会」の予選会場にもなった当店プレイランド・ドリームでは、様々なジャンルのゲームを用意して、皆様の御来店を、お待ちしております。
by　豊蔵の弟子

TVパンアップ

千葉県柏市旭町１－３－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,372,700	SKO	ALL (ガルフォード)
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	642,700	DNA	ALL (緋雨閑丸)
3	パズルボブル	36,497,700	KAI	?面
4	パズルボブル (CPU戦)	2,414,870	AMI	ALL (ふつう)
5	ストリートファイターZERO	1,287,300	ABC	ALL　ダン有り (サガット)
6	ストリートファイターZERO	1,061,600	RAY	ALL　ダン有り (ナッシュ)
7	ザ・キングオブファイターズ'95	249,200	SHO	ALL (イギリス)
8	魔法大作戦	1,740,090	DNA	1周目ALL (チッタ)

通信欄
バーチャファイター2.1、バーサスシティで入りました。あとサムライスピリッツ斬紅郎無双剣、通信台になりました。しかし、いまいち対戦がもりあがっていません。どんどん乱入してください。

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘２－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２(Ver.B)	1'43"43	KEN	平八 1コインALL
2	鉄拳２(Ver.B)	1'31"40	YKK	ポール 1コインALL
3	鉄拳２(Ver.B)	1'50"05	KEN	アーマーキング 1コインALL
4	ストリートファイターZERO	4,318,600	AKD	ケン 1コインALL
5	ストリートファイターZERO	4,299,800	A.O.	リュウ 1コインALL
6	ナムコクラシック (ギャラガアレンジ)	283,740	AKD	
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,598,200	M.N.	ガルフォード 1コイン
8	バーチャファイター２	1'18"68	YKK	アキラ 1コインALL

通信欄
鉄拳Ver. Bが登場。従来のパターンが通用しない場合があり、スコアラーの皆さんも悩んでいるようです。せっかくハイスコアを出しても言ってくれない方も多いので、じゃんじゃん申し出てください。年末年始に向けて店内改装&イベントも計画中！

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイングウォー	可動中	あの究極の空戦ゲームが今さら入荷!	やっぱりエキスパートモードでしょ
2	マーブルスーパーヒーローズ	1,178,700	クモとおたわむれ中 K－水島雄山	1コインALL スパイダーマン
3	マーブルスーパーヒーローズ	1,252,900	タコともおたわむれ中 K－MIZ	1コインALL シュマゴラス
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,406,700	SNKの対COM戦はせいこからイヤby㋩	1コインALL 修羅　半蔵　剣豪
5	ゴウカイザー	452,000	刺さる頭は我がシンボル!　ヘッジRYO	1コインALL ゴウカイザー
6	鉄拳２ (バージョンB)	6'59"66	打倒一八に向けて髪をとがらす　K－MIZ	1コインALL 三島平八
7	ソニックウィングス３	1,663,400	誰かハイスコアを出してね!　K－MIZ	1コイン２－２ 緋炎
8				

通信欄
●現在店内改装中！この本が出るころには、ファイティングバイパースをはじめ鉄拳２B、マーヴルスーパーヒーローズ、豪血寺一族最強伝説など対戦格闘ゲームが続々入荷しているものと思われます！店員のヴェルダンディー早坂が心より御来店をお待ちしてます。

ゲームプラザメッセ102四街道

千葉県四街道市四街道１－２－１チェリープラザ１F　☎（043）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (モリガン連無し)	2,699,100	YSR－KAN 茶髪だけど金髪	1COINALL Ⓟ×14
2	ヴァンパイアハンター (フェリシア連無し)	2,341,000	YSR－KAN まだやってるネコ。	1COINALL Ⓟ×15－出ぬ
3	ヴァンパイアハンター (オルバス連無し)	1,307,200	NOG	1COINALL Ⓔ×20Ⓟ×２
4	ヴァンパイアハンター (ザベル連無し)	1,238,000	TEP－㊕	1C ALL 穴ウメ
5	鉄拳２ (ポール)	1'40"83	M･F	1C ALL タイム　アタック
6	バイパーフェイズワン (NEW VERSION)	11,259,186	社会人　K･M	1C ALL (連付き)
7	サイバーサイクルズ (GREEN HILL)	1'55"315	TEP－㊕ まだ　いけるっす!	1C ALL (超上級)
8	サイバーサイクルズ (NEO YOKOHAMA)	3'35"468	YUU	1C ALL (超上級)

通信欄
▼10月29日の大会に多数のご来店、ありがとうございます。
優勝チームは、モン吉チームでした。（書いても良かったかな?）
▼スコアラー&ゲーム好きの人、当店のご来店お待ちしてます。
by　従業員一同（ニヤ）

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町１－９－４　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス３ (ブラックウィドウ)	2,670,600	KEN－はやし君	２周ALL
2	アウトゾーン	9,999,999	X.Y.Z	999% カンスト
3	タツジン	11,884,270	N.R.P	9－2
4	フェリオス	923,960	F.N.C	ランクノーマル EASY.ALL
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	917,200	MUK－IT	修羅ガルフォード 10人目
6				
7				
8				

通信欄
●この文章が載る頃は、寒くなっているのでしょうか?
年末も新作が、発売されますね。新作ゲームで、熱くなりたいですね。今年も残りわずかになりました。年内に来店してくださった皆様ありがとうございました。by N. S（30日G－27b）

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町４－13－６　☎（0272）32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,135,700	RYO	スパイダーマン 1CALL
2	マーブルスーパーヒーローズ	1,281,200	A－A	アイアンマン 1CALL
3	スーパー上海 (プロフェッショナル)	70,200	店員　T	1CALL
4	パズルボブル２	69,433,750	POO	1CALL
5	バイパーフェイズワン (NEW㊣あり)	5,141,245	T.Y	７面
6	パルスター (㊣㊛あり)	897,940	猿谷	８面
7	ヴァンパイアハンター	1,124,200	降坂崎	モリガン 1CALL
8	鉄拳２ (ミシェール)	3'42"40	K.O 僕のかわいいチヨちん	1CALL Ver.B

通信欄
オッス!!オレの名前はマスターアジア!!ベアラン認定の鉄人たぜ！！バーチャのウデに自信のある奴がかかってきな!!0.５秒で沈めてやるぜ!!
P. S. 六級アキラ指名手配　㊕　常連シリーズ
　あと、千木良　憲隆WANTED　by　東方不敗M. アジア

赤羽ニューオリンピック

東京都北区赤羽２－10－５　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル２	171,704,040	M.T	ALL
2	ソニックウィングス３	2,003,800	オリンピアジャガーノート団団長S.Y	２－４　連付き (F４U)
3	バーチャファイター２	1'21"16	大将ラウ(メスティー大将まい)	ALL
4	ステークスウィナー	13億6890万円 (13勝)	DDC	ALL
5	ナムコクラシックコレクション (ギャラガアレンジ)	414,950	全１はもらったちきにーず３号(大ウソ)	エリア26 ギャラガアレンジ
6	ナムコクラシックコレクション (ゼビウスアレンジ)	231,730	おれる勝てるか?例のアレ176号S.Y	エリア８ アレンジゼビウス
7	ナムコクラシックコレクション (マッピーアレンジ)	49,760	おれが１番ちきにーず１号(大ウソ)	６面
8	鉄拳２ (ポール)	3'04"48	XX!!	ALL

通信欄　とりあえず毎週土曜の夜はゲーム大会になりました。第１回はKOF95で優勝チームはゆさはる、福田、JUのライバルチームでした。バーチャも2.1が入荷し徐々盛り上がりをみせています。当店最恐?の赤羽ウルフと大将ラウも対戦相手をお待ちしております。

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル２	97,911,360	い.だ.お	26面
2	ステークスウィナー (キング、ノーザン、エスエス、ドライブ)	13億7040万円	A.B.C	13勝　ALL
3	ステークスウィナー (ゼロファイター)	13億7040万円	G.C.A－雀鬼	13勝　ALL
4	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,382,500	G.C.A－Z－?	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ95 (ルガール、京、庵)	440,290	星　充	ALL
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,211,100	星　充	ALL (緋雨閑丸)
7	レイブレーサー (中級)	2'32"434	つよし	完走
8	レイブレーサー (上級)	3'18"363	まさじ	完走

通信欄　3歳新馬 →52.13勝未勝利 →52.4札幌3歳S →1.05.1朝日杯3歳S1.28.0皐月賞 →1.49.0日本ダービー→2.12.0菊花賞 →3.00.9有馬記念 →2.20.2天皇賞(春) →3.09.2宝塚記念→2.02.2天皇賞(秋)1.45.9ジャパンカップ →2.12.4凱旋門賞→2.18.5B.Cクラッシック→1.54.7

アミューズメントプラザメッセ

千葉県茂原市茂原534　☎（0475）22－9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	１コインオールクリア	TKO	１コインALL 全キャラ
2	鉄拳２ (ニーナ)	1'46"30	しげ皇	１コインALL バージョンA
3	バーチャコップ	605,809	ING	１コインALL
4	バーチャファイター2.1 (アキラ)	1'52"44	FIN	１コインALL
5	バーチャファイター２ (カゲ)	1'26"96	ZYX	１コインALL
6	マーブルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	1,695,000	Y.N	１コインALL
7				
8				

通信欄　当店ではバーチャファイター2.1の対戦が、すごく盛り上がっています。レベルもそこそこ高いと思うので、腕に自信のある方は、どしどし対戦しに来てください！50円でゲームとなっています。　by　店員

ゲームパーク江古田１・２F店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル　☎（03）3993－0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	進め!対戦ぱずるだま (ロケ・ゲーマー・沢田まみ)	171,480	あかさ了	ALL ノーミス 名人(段)
2	進め!対戦ぱずるだま (ロケ・一般・あたぼう)	130,230	中瀬勝之	最終面
3	パズルボブル２	146,671,730	KAIL	28面
4	戦球 (ノーマルモード)	2,031,990	西山忠佑	ALL
5	ロックマンザパワーバトル (ブルース・１～２)	582,700	龍舞凰明	ALL
6	雷電DX (練習・㋒付)	9,943,340	天地無用H・H	１－５
7	雷電DX (初級・㋒付)	3,667,230	バートミックルN・Y	１－５　門体力
8	雷電DX (上級・㋒付)	4,794,200	NO. 6	２－７　ALL

通信欄　同級生のポスター景品が大変好評です（２F店）。VF2.1が50円／３本先取／ランク標準で対戦激化／鉄拳２の予選では遠方からのご来店、誠にありがとうございました。当店では定期的に大会をやっていますので、また来てください。ゼクセスほかレゲー爆発中

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩８－15－３　☎（03）5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス３ (F４Vコルセア)	3,198,100	OMK－FET	ALL１周165万位　連付
2	ナムコクラシックコレクション (ゼビウス・アレンジ)	595,830	OMK－弾シンクロ夫(VIC)	AREA16 SOL17
3	バース	7,035,600	今井和行	ALLフロント P運必付　残×３
4	ストリートファイターZERO (ダン)	1,243,500	松山祐一	ALL R×16 P×４
5	銃弾嵐	2,216,530	OMK－FET	ALL　残×１
6				
7				
8				

通信欄　ころたん氏、DAB、S氏、AKA氏、某誌の件すいませんでした。ほか多数のスコアラーの皆様、ご来店ありがとうございました。

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台１－36－２　１F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ローズ使用)	1,885,600	Love MAX by BOS	ALL
2	ストリートファイターZERO (リュウ使用)	2,080,700	大好き　安室	ALL
3	ストリートファイターZERO (ガイ使用)	2,143,200	スタジャン NO139番	ALL
4	ストリートファイターZERO (ケン使用)	1,774,300	スタジャン NO139番	ALL
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	970,300	大好き　安室	ガルフォード 当店　初ALL
6	ストリートファイターZERO (ダン使用)	1,872,000	Love MAX by BOS	ALL
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	541,100	M.L.L.LOVE	「８人迄」 緋雨閑丸
8	バーチャファイター2.1 (アキラ使用)	1'32"12	スタジャン NO139番	ALL めざせ全国レベル

通信欄　もう今年もの終り！学生の皆さん冬休みが始まりますね。東京に来たときにはぜひ一度来てください。年末～年始にかけていろいろな企画を予定しています。尚、新作もめじろおしに入荷です。１プレー50円の当店ですし無料開放もございます。　店長

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーサイクルズ	3'39"1/2	[illegible]競輪場の王、馬輪艇応人	NEO－YOKOHAMA、上級
2	ストライカーズ1945	959,700	マニアック　よっしー	１COIN ２－３
3	戦球	1,454,470	GI	LV41 BALL622
4	ナムコクラシックコレクション (ゼビウスアレンジ)	115,910	CAA	AREA６ SOL　１
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	627,000	ZMQ	１coin 羅刹ガルフォード
6	マーブルスーパーヒーローズ	1,224,200	?・!	１coinALL ウルヴァリン
7	ステークスウィナー	13億7040万円	あたりやまいちゃん	１coinALL ドライブシュート
8	湾岸戦争		ハイスコア募集中	

通信欄　コミュニケーションノートで培った常連君たちの友情の輪も、今はみんなで会誌を作るまでになりました。よかった、よかった。
そこで、この通信欄をたまたまみてしまったあなた！あなた様は選ばれた人です。明日からブリッジの常連になりましょう。来てね♡

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (最上級T.T)	137,497	プリンスわき	ツイン 反力なし
2	バーチャファイター２ (ラウ)	1'13"73	MMR 明大前ウルフィー	ALL
3	パズルボブル２	207,839,240	７NT	21面
4	ソニックウィングス３ (スツーカ)	2,072,600	にっきー	２－４ 連なし
5	ソニックウィングス３ (晴嵐)	1'895,400	みっきん	２－５ 連なし
6	鉄拳２ (ポール)	1'53"05	KS	ALL
7	鉄拳２ (準)	2'11"86	K・N	ALL
8	バツグン (B－TYPE)	74,500,020	IOR	14面ALL スペシャルB

通信欄　ぷよ協会公認大会が12月23日開催予定です。くわしくは来店の上、スタッフにお問い合わせください。

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村３－24－３高橋ビル１F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (メッサー)連付	,562,000	KP_NEK誰も抜けないのでもう一度	? NEKさん また来てください。
2	ストライカーズ1945 (ライトニング)連付	1,062,000	TMZ－AKI	２－２
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,532,000	TMZ－AKI	ALL 半蔵　連なし
4	ストリートファイターZERO (ケン)連無	2,143,100	MONTA	ALL
5	レイブレーサー (中級)	2'33"519	OTM	ALL
6	レイブレーサー (最上級)	2'16"642	I9U	ALL
7	マーブルスーパーヒーローズ (シュマゴラス)連無	1,495,000	X－MAN	ALL
8				

通信欄　今、ファイティングバイパーズとマーヴルがアツい。
対戦に狂っているヤツはいっちょーこい。VF２大会多数の参加ありがとうございました。VF２アツスギー!!
コメント担当相沢

GAME DEL・RAY

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１・２F　☎(0424)24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	1,068,400	GT－R	ALL
2	マーブルスーパーヒーローズ (マグニート)	1,123,600	タケちゃん	ALL
3	マーブルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	967,000	アジャパー伊藤	ALL
4	マーブルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,021,800	アッキー	ALL
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,087,100	西方全敗	ALL (服部半蔵　羅刹)
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,001,000	斬君	ALL (覇王丸　羅刹)
7				
8				

通信欄　11月中旬にGAME　DEL・RAYひばりが丘北口店がオープンします。駅から歩いて５分ほどの所にあります。ぜひ１度遊びに来てください。南口にもよろしく。　by　店長

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9 駒込富士ハイツ1F ☎(03)3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー	13億7040万円	たいし(１コインALL、13勝、改造ナシ)	レベル４・８頭立て・ユーロビート
2	パズルボブル２	165,597,020	KEI	１コインALL
3	パズルボブル２ VSCPU	4,267,400	AI	不明
4	ザ・キングオブファイターズ95	458,220	ZXR	１コインALL 改造ナシ
5	レイブレーサー	2'17"435	N・2	初級
6	レイブレーサー	2'33"703	N・2	中級
7	レイブレーサー	3'18"387	N・2	上級
8	レイブレーサー	1'43"720	H・Y	最上級

通信欄　レイブレーサーのスコアが伸びました。N・２さんに加え、謎のプレイヤーH・Yさんが最上級スコアあっさり更新。初～上級スコアは伸び悩みか。ステークスウィナーは、最高賞金額までいきました。あとはレコードがどれだけ出せるか?　by T・E

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター２	1'15"64	M.M　１分切るにはどうすれば…	ラウ　ALL 連なし
2	鉄拳２	2'27"63	TZR　謎の男現わる	平八　ALL 連なし
3	ザ・キングオブファイターズ95	414,740	J・J　新人です。ヨロシク	京、テリー、ルガール　ALL
4	ザ・キングオブファイターズ95	452,800	M.M　クラックシュート、パワァダンク。	京、テリー、タクマ　ALL
5	ザ・キングオブファイターズ95	490,080	M.M　なんで越せないんだ?	京、テリー、タクマ、ルガール落ち
6	ストリートファイターZERO	1,268,300	J・J　いやぁん瞬殺できなぁい。	GUY ALL 連なし
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	712,200	M.M　サムライやるなら剣聖だぁ。	剣聖幻十郎 ラスボス　連なし
8	ソニックウィングス３	,873,800	JIN.X(ペケ) ９XXやりてぇ。	ホワイティ ２－４　連なし

通信欄　うっきぃー！最近寒いが調子はどうだい?JASPAはいつも通りいかれてるぜっ！切り裂き前が気になり出したら一度はよってみてくれよ！いつも通りで待ってるぜいっ！
P. S. ニュートンは楽しかったぜ。　by切り裂き&ミサイル&ペケ

ゲーム　コンドル１＆２

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２（ニーナ）	2′22″76	LAY	ALL
2	レイブレーサー（SD反力付最上級）	2′19″274	JOE	T.T マニュアル
3	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,099,600	KP　みんなハイスコアー出してね♡チュ!	ダン有 ALL
4	ストライカ　ーズ1945（ZERO）㊟	1,018,300	元デニーズウェイター	2－3
5	テトリス	999,999	HBC 県立某高校前生徒会長	ALLカンスト ライン999
6	雷　電DX（初級）㊟	4,252,920	HBC 県立某高校前生徒会長	ALL
7	ゼクセクス㊟	1,232,500	KAZ　俺の有紀ちゃんコンサートにいくぜ	2　3
8	エアーバスター	1,161,850	ハカイダー	ALL

通信欄：10／28ＶＦ２大会優勝者は鬼土様に決まりました。当店は年末年始も休まず営業していますのでよろしく。またシューティング等の連射がシンクロに変わりました。当店へお越しの受験生のみなさん受験がんばってください。♥TVゲーム50円のコンドル♥by秋山

IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間３－11－18タニイビル１Ｆ　☎(0462)77－8329

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	1,201,400	ICS－RX	ALL
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,145,800	ICS－AHOちゃん	ALL　完×17 剣豪・修羅
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,871,300	ICS－AHOちゃん	ALL剣豪、修羅 完×３ガルフォード
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,710,600	ICS－AHOちゃん　てちゅ	ALL 剣豪・修羅
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,624,800	黒子はカモ　ICS－S.S	ALL　完×17 剣豪・修羅、幻十郎
6	ザ・キングオブファイターズ'95（エディット）㊙付	527,120	ICS－AHOちゃん	ALL P×19 京、舞、テリー
7	バーチャファイター２１（カゲ）	1′50″06	ウルフ・シェフを殺すNAS(HR)NAO	ALL 負け×１
8	戦球（ノーマルモード）	1,466,220	ICS－AHOちゃん	７面

通信欄：50円台が大幅に増えてより遊びやすくなりました！レトロゲームコーナーも継続中！果たして、次は何が入るのか？懐かしのあのゲームを探している人は要チェック！もちろん新作も続々と入荷中！　担当・Ｋ２

IC狛江店

東京都狛江市東和泉３－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２（旧バージョン）（ニーナ）	1′48″10	TTR	ALL
2	ストリートファイターZERO（ダン、㊟㊙なし）	1,343,400	SHU	ALL
3	ストリートファイターZERO（ケン、㊟㊙なし）	1,109,400	A	ALL
4	ストリートファイターZERO（ソドム㊟㊙なし）	2,538,200	SHU	ALL ダン有
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,291,500	CBR	（ナコルル、修羅）
6	鉄拳２（VerB）（ロウ、㊙有り）	2′28″20	emu	ALL
7	鉄拳２VerB（Jack２　㊙有り）	3′47″58	シャブリマーナ	ALL
8	天外魔境真伝（ツナデ　㊙有り）	687,000	M☆S☆P	ALL

通信欄：▼求ム　ハイスコアラー！！ ▼求ム　女性客　．．．以上　by：㊧

プレイシティキャロット静岡店＆アピア店

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１Ｆ　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	12億9790万円	MAEG　－NAMIODA	ALL 13戦13勝
2	湾岸戦争（初級任務）	2,657,300	ELY㋢	ALL　ノーミス 連有
3	湾岸戦争（上級任務）	8,647,200	WISEⒶ	ALL　連有
4	パズルボブル２	119,290,680	TOA愛好会 Y.HARAⒸ	ALL表面 Wゾーン
5	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	1,483,300	YYY㊟	２－６　連有 タコすけすぎ。
6				
7	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣		ハイスコア募集中	
8	マーブルスーパーヒーローズ		ハイスコア募集中	

通信欄：今回はハイスコアの申請が少なく、とても寂しい限りです。というわけで、近郊のハイスコアラーの方、ぜひ遊びに来てください。しかも鉄拳２のVer．Bは、ムズイですな。

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町１－７　明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,164,900	GPの３/PLE.PLE	ALL ダン㊒
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,172,700	SHM㊚	ALL ダン㊒
3	パズルボブル２（ひとりでパズル）	59,788,270	MEE=ELN㋕	ALL ACGLRX
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,139,400	KRS=ELF	ALL 半蔵（羅刹）
5	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	1,562,900	KRS=ELF	ALL
6	ダライアス外伝（Z'ゾーン）	10,978,390	GPの３/PLE、PLE	ALL B３C５ 残４
7	ツインビーヤッホー（ノーマル）	7,105,800	BRS－GOE 永パなんて関係ない!	ALL　ため㊕使わなきゃいい。
8	五月陣戦	120,000	へきる 武装親衛隊	ALL

通信欄：10月29日に町田のアテナで行われたVF2．1の大会にエフワンから３人が参加しました。結果は１勝２敗でおしくも敗退。ではは参加した３人の感想（いいわけ）は？都会にいりゃ強えのあたりまえだよだそうです。３人をしごいてくれるにせ鉄人募集！

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F・B1F　☎(0423)9－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,285,500	ROZ（投げのみ）（レベル４）	服部半蔵使用（羅刹）
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,465,000	ROZ（投げのみ）（レベル２）	ガルフォード使用（修羅）
3	マーブルスーパーヒーローズ	1,187,500	ROZ	ブラックハート使用（ターボ）
4	鉄拳２	31人抜き	エスパー清水	平八使用
5	バーチャファイター２	1′44″50	東中の佐藤甫	アキラ使用
6	キングオブファイターズ'95	401,280	中村	庵　ビリー 影三使用
7	キングオブファイターズ'95	422,090	仁野平	庵、京 ハイデルン使用
8	パズルボブル２	11,176,030	PIL（仲埜）	14R（一人でパズル）

通信欄：当店近郊にお住いの格闘ゲーマーの方々、そんなあなたを満足させますのが当店です。ＶＦ２、鉄拳２、サムスピ斬紅郎無双剣、Ｆ・バイパー等が、10組の対戦台でスタンバってます。対戦相手も、当店が誇る精鋭が待っておりますので、お気軽に御来店ください。

プレイランド　アルファ

静岡県富士市本町13－22　☎（0545）64－0122

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ノ　ソウィンクス３（ブラックウインドー）	,317,300	マツタケ	７面
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,504,300	K・I	ラスボス ナコルル
3	ザ・キングオブファイターズ'95（ルガール・京・テリー）	456,310	E・T	ラスボス
4	マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）	1,114,500	MMR	７人目
5	マーブルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	1,119,300	GFR	８人目
6	マーブルスーパーヒーローズ（サイロック）	881,000	マツタケ	６人目
7	マーブルスーパーヒーローズ（アイアンマン）	753,500	MR・モアイ君	６人目
8	マーブルスーパーヒーローズ（マグ　ート）	997,800	ANC	７人目

通信欄：●マーブル・スーパーヒーローズとサムライスピリッツ斬紅郎無双剣のスコアラー募集中！！ 11月12日、ロックマン・ザ・パワーバトル入荷しました。

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町１－７　明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	910,700	さのくん　YS?	ALL 半蔵
2	ステークスウィナー	12億0240万円	てつくん	ALL
3	レイブレーサー（中級）	2′33″274	PAX	MT　コース レコード×２
4	レイブレーサー（上級）	3′19″009、	PAX	MT
5	ザ・キングオブファイターズ'95	455,710	T.A	ALL　テリー 京　庵だよ
6	ツインビーヤッホー（スペシャル）	11,179,160	S.Y	ALL　50・100万エブリ
7	レイフォース	5,001,400	S.Y　リハビリ中	ALL
8	天聖龍	21,590,200	クソスコア ORS　㊙　N	ALL　馬鹿すぎ 解説君×２

通信欄：ナウなヤングのハートをキャッチ☆ピアフェスタではサイバーコマンド・バーチャ２・ヴァンプハンターの対戦者大募集中です。来店３日前までにTELくれれば常連を集められます。あつまれテクニシャン（死語）いらねーよ待ち・チキン　by安住

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町３－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
	湾岸戦争	10,120,700	ARK	上級任務　神 連付
2	パズルボブル２	184,040,160	LIG－F PLAY	ALL
3	鉄拳２	2′54″16	PULSE	ALL VerB 必付　ポール
4	豪血寺外伝	1,862,100	わたなべ	ALL　才蔵 チャック
5	ストリートファイターZERO	2,355,400	とびっか	ケン　ALL
6	ストリートファイターZERO	1,864,900	SNB	リュウ　ALL
7	ストリートファイターZERO	1,514,900	おじゃりん	バーディ ALL
8	ヴァンパイアハンター	2,137,800	GPS	フェリシア ALL

通信欄：当店では今年も年末年始は深夜１時まで営業致します。さらに元旦三箇日は日出と共に開店致します。初日出、初詣の後は当店でゲーム始め？などはいかがでしょうか。1996年PC伊勢佐木町に１番乗りの方には何かいいことあるかも。来年もキャロットをよろしく。

ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央２－７－９　☎（0268）25－0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,382,000	DYB－リオ	ALL 服部半蔵（羅刹）
2	ストリートファイターZERO（アドン）	1,902,900	弱者	ALL
3	ストリートファイターZERO（サガット）	1,981,300	弱者	ALL
4	ヴァンパイアハンター（デミトリ）	2,120,000	DYB－リオ	ALL　㊟
5	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	2,178,600	あと33万	ALL　㊟
6	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,728,800	K.I.D	ALL　㊟
7	ヴァンパイアハンター（ドノヴァン）	1,435,600	MCL	ALL　㊟
8	水滸演武	1,249,100	長○大学の広ちゃんてホモ?	ALL 戴宗

通信欄：長野のSOY氏＆高橋くん、勝負はこれから。自分もタイトル防衛にむけて修行中。　by　佐塚

プレイタウンパル富士吉田店

山梨県富士吉田市新西原４丁目1545－１　☎（0555）22－8668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	10人	W.S	勝ち抜き
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	16人	京	勝ち抜き
3	マーブルスーパーヒーローズ	3′17″87	二見義紀	タイム
4	マーブルスーパーヒーローズ	939,400	二見義紀	１ALL
5	鉄拳２（レイ・ウーロン）	2′40″40	S.S	１ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95（ルガール、京、八神）	473,980	椎名へきるLOVE	１ALL
7	ザ・キングオブファイターズ'95（京、舞、テリー）	471,550	K.W	１ALL
8				

通信欄：年末にむけて、ビデオゲーム（対戦）が続々入荷中です。皆様のお越しをお待ち申し上げます。また12月には、ゲーム大会も予定していますので、県外からの強力な参加者を大募集していますので よろしくお願いします。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャコップ	598,144	影山	上級ボスまで
2	ストライカーズ1945	1,639,000	早坂	P－38　２－７
3	パズルボブル２	119,404,750	えびすてぃーまー	パズルモード 表29面
4	上海万里の長城	564,060	キングミトラ（村井）	28面
5	ロックマンザパワーバトル	2′24″55 457,000	A・K	ロックマンALL コース１～２
6	鉄拳２	2′55″70	A・K	Ver.BALL A・キング
7	ストリートファイターZERO	1,013,800	YUU	ケン　ダン乱入 ALL
8	天外魔境真伝	18,609,500	D.N	極楽太郎 10人目

通信欄：鉄拳２新バージョン入荷！現在14人使用可、KUMAが超熱い！マーヴル、斬紅郎、PB２も入荷、次は何かな？　ファイティングバイパーズ入荷決定！この本が出る頃にはVSシティで入っているかも？　お楽しみに!!

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,222,500	BAR	ALL　修羅 ガルフォード
2	ナムコクラシック コレクション	379,920	CAP－AB.	ALL　ギャラガ オリジナル
3	ナムコクラシック コレクション	789,640	CAP－AB.	ALL　ギャラガ アレンジ
4	パズルボブル 2	103,751,070	BAR	ALL
5	鉄拳 2	2'19"01	KOU	ALL キング
6	ストリートファイターZERO	1,837,800	長岡ヨーカドーの NED	ALL RYU
7	ヴァンパイアハンター	1,529,700	長岡ヨーカドーの りーぎⅡせだBeell	ALL オルバス
8	ストライカーズ 1945	1,235,400	㊐－T.F	2－4　連付 ライトニング

通信欄　マーヴル・スーパーヒーローズ、ナムコクラシックコレクション入荷しました。対戦のほうも遠征してくださる方が増え、ますます盛り上がっています。是非、御来店を。

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,569,500	K・BAD・O	ALL アイ[illegible]ンマン
2	ストリートファイターZERO	1,826,000	UPG	ALL リュウ
3	ソニックウィングス 3	1,722,100	UPG	2－1　㊤付 Ju－87
4	ソニックウィングス 3	1,634,700	UPG	2－1　㊤付 ポリカルポフ
5	首領蜂	18,142,270	AZI㊙	2－4　㊤付 Bタイプ
6	パズルボブル 2	20,114,800	NOM	17面 1人目でパズル
7				
8				

通信欄　11月10日にマーブル・スーパーヒーローズを入荷しましたが、もう大変な人気です。人気キャラは、スパイダーマン！これからもっと面白くなるゲームだと思います。最新人気ゲーム入荷予定アリ！お越しくださいませ。

ゲームスポットFREE TIME　塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838　☎（0263）53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 （ヘイ）	2'57"35	YMD　まだまだ	ALL
2	バーチャファイター 2 （アキラ）	1'44"29	ORI　ぼく竹○ RI君　よろしく	ALL
3	アウトフォクシーズ （ダニー&デミ）	13,898,000	H・N 目標14000000!	
4	ダンクドリーム'95 （アメリカ）	274点	WHO	
5	レイブレーサー （初級）	2'17"925	M－O	T・T
6	レイブレーサー （中級）	2'33"770	M－O	T・T
7	パズルボブル 2	98,012,950	BAN　目標2億!	ALL
8	バクバクアニマル	195,589	OKI	

通信欄　●最近、対戦台が以前にまして、白熱しています。
でも、ハイスコアラーが減っているヨ。チカちゃん悲しい。
と、言うわけで申請者には、熱～いキスじゃなくて
クレジット1コサービスします。みんなガンバってネ！　by　チカ

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎(0762)34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2	2'38"10	IHI	よしみちゅ ALL人生不惑
2	鉄拳 2	2'40"40	OHI	レイ　ALL おしかった
3	バーチャファイター 2	2'47"64	TMN	ウルフ　ALL マオーン?
4	リッジレーサー	6'49"217	Y.K.M.O	上級　5周
5	リッジレーサー	3'48"321	M	中級　4周
6	ストリートファイターZERO	1,486,321	OHI	リュウ　ALL BOSSサガット
7	鉄拳 2 (Ver.B)	2'46"03	OHI	レイ　ALL
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	チャレンジしてね		

通信欄　●当店は、11月28日に店内をリニューアル！！ビデオゲームだけでなくメダルゲームも充実させました。買物ついでのゲームは卒業。アミューズメントのためのアミューズメントを確立するための小さな一歩を踏み出したました。さぁ！今から君もタカラ島、カムヒヤ！

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1	2'33"84	Y.S	AKIRA I.C.A
2	バーチャファイター2.1	2'32"89	VF 2	KAGE I.C.A
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	510,200	AAA	11人抜き
4				
5				
6				
7				
8				

通信欄　まだまだ、未開発なHIースコア、当店のゲーム機に、あなたの名前が！さあレッツチャレンジ！

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	2'16"640	CGZ	初　TT
2	レイブレーサー	2'32"973	P・J	中　TT
3	レイブレーサー	3'17"409	CGZ	上　TT
4	レイブレーサー	2'15"493	CGZ	最上　TT
5	バーチャファイター 2	57"53	NAL　宮崎君ホームステイ　アキブリン	ラウ エキスパート
6	パズルボブル 2	80,516,510	A.I	26R
7	バーチャコップ	448,410	D・J	
8	VF 2 大会	優勝	大須アキラ （吉田正史）	優勝賞品 サターン

通信欄　11月12日VF 2 大会、ニュースター、ポパイ、タイムトンネル、ほか多数の皆様参加ありがとうございました。　（店員一同）
よそ者にもっていかれて、くやしすぎる！次は必ずいわす！！
（英宗ラウ・カゲブリン）

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	724,200	S.M 羅利・剣聖	ノーマル　ALL ガルフォード
2	ストリートファイターZERO	1,859,400	KOC	ノーマル　ALL ソドム
3	鉄拳 2	3'26"54	KOC	ノーマル　ALL マーシャルロウ
4	ヴァンパイアハンター	1,476,000	HAN	ノーマル　ALL フォボス
5	ストリートファイターⅡ'	1,033,000	YAMAGUTIKUN	ノーマル　ALL ケン
6	ストリートファイターⅡ'	1,120,600	BRU　DAI君 TELくれ	ノーマル　ALL ザンギエフ
7	ザ・キングオブファイターズ95	ハイスコア募集中!	ハイスコア&アタックバトル実施中!	店内ポスターをみてネ!
8				

通信欄　ファイナル「もっと！いい」と同時に「あなたのほっと♡ステーション」でありたいと思います。最新機種は当然ですがストⅡ' のような「なつかしのゲーム」もドンドン入れていきたいと思います。「これでバッチリ／攻略法」も掲示中です。　　by　店長

アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23－9　☎（0577）35－1873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,024,600	H－5	ガルフォード使用
2	バーチャファイター2.1	3'32"00	ZAP	パイ使用 ALL
3	バーチャファイター2.1	3'42"35	ECL	アキラ使用 ALL
4	マーブルスーパーヒーローズ	入荷しました		
5	スカイターゲット	上に同じ		
6				
7				
8				

通信欄　▼疾風怒濤の新作入荷ラーシュ！
サムスピスカイターゲット、マーヴル等入荷しました。いや、こんなに入って来るとは思ってもみなかったですよ本当に。というわけでスコア募集中ッス。

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1'51"35	T.M	アキラ 1COINALL
2	バーチャファイター2	1'53"84	S.N	カゲ I.C.A.
3	バーチャファイター2	2'12"04	H・?	デュラル I.C.A.
4	バーチャファイター2	2'13"96	N.Y	ジャッキー I.C.A.
5	鉄拳 2	5'12"51	BOY	PAUL Ver.B
6	鉄拳 2	5'37"13	BOY	PAUL Ver.B
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	711,500		15人抜き
8				

通信欄　対戦ゲームのメッカ、たくさんのゲーム機かあなたのHIースコアー待っている。今がチャンス！

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO （リュウ）	2,121,500	Tバランス	1コインALL
2	ストリートファイターZERO （ソドム）	1,845,600	Tバランス	1コインALL
3	バーチャファイター2.1 （ジャッキー）	1'44"16	みんと12歳	1コインALL
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,012,100	☆加奈子☆	羅刹　剣豪 12人目（ガルフォード）
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	896,900	舞たん	羅刹　剣豪 12人目（半蔵）
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	219,100	BAKA	羅刹　剣豪 6人目（ナコルル）
7				
8				

通信欄

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	777,900	KAZ	ALL　覇王丸
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	659,100	月影	ALL　天草四郎
3	マーブルスーパーヒーローズ	646,300	人と地球にやさしい同級生ポスター入ります	アイアンマン
4	ザ・キングオブファイターズ95	414,720	Y・渡邊	ALL エディットチーム
5	ストリートファイターZERO	1,357,700	マット	ALL　ケン ダンあり
6	ストライカーズ 1945	821,700	TRI－PLE－AZ	スピットファイア 2－1㊤
7	超人学園 ゴウカイザー	383,700	シャイアLOVE 2 AZ	紫紅京介
8	レイブレーサー	0'57"757	流鬼能	中級　MT

通信欄　当店は名作ゲームコーナーを作りました。最初はワンダー3から始まり戦国エース、妖怪道中記、キャプテンコマンドーとつづき近いうちに大魔界村、悪魔城ドラキュラなど入る予定です。サムライ斬紅郎、マーヴルもいいが昔のゲームもやっていってください。

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳 2 （ポール）	1'49"[illegible]	A.M	
2	鉄拳 2 （ニーナ）	1'59"53	A.M	
3	鉄拳 2 （マーシャルロウ）	2'20"08	Mic Fan	VerB
4	鉄拳 2 （三島平八）	2'2[illegible]"20	RIZ	VerB
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,708,200	DAI	ナコルル 剣豪
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,248,600	A.M	半蔵 剣豪
7	ソニックウィングス 3	1,674,200	Mic Fan	S－9
8	ステークスウィナー	129,790	[illegible]	13勝

通信欄

JOYLAND TAITO天六店
大阪府大阪市北区天神橋16－４－９　☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル２（パズルモード）	241,583,660	FEV	１C ALL
2	バーチャコップ	598,223	I･H	１C ALL
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,404,100	第３弾は、まだ？ アテナフリークSGN	１C ALL リムルル使用
4	鉄拳２（ニーナ）	2′14″86	T&Y	１C ALL
5	F/A　６WAY（JA－37）	1,814,200	みなもとかりん	１C ALL㊣ 残×３（２ミス）
6	レイフォース	6,985,800	T･Y	１C ALL㊣
7	レイブレーサー（最上級）	2′13″290	NDY.（J･K）安達正人	完走（MT）
8	鉄拳２（ヨシミツ）	2′49″31	T&Y	１C ALL

通信欄：当店では、毎月第３日曜日に対戦大会を行なっております。最近、大会のレベルが低くなってきて困っております。「我こそは！」と思う強者の方の御来店をお待ちしております。（大会運営についての意見を募集中！）　by　大会執行委員会の回し者SGN

マジカル・カプコ豊田店
愛知県豊田市東山町１－５－１グリーンシティ３F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（初級）	2′16″777	CGZ	T.T
2	レイブレーサー（中級）	2′33″090	CGZ	T.T
3	レイブレーサー（上級）	3′17″643	CGZ	T.T
4	レイブレーサー（最上級）	2′15″591	CGZ	T.T
5	パズルボブル２	40,783,250	きらあっ	ノーマルモード R22
6	マーブルスーパーヒーローズ	1,718,800	小竜姫	マグニート使用 １コインALL
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	406,700	人斬り伊藤	ガルフォード使用 ７人目？８人目？
8	ナムコクラシック コレクションVol.1	募集中		

通信欄：参加者求む！CAPCOM中部地区店合同企画「マーブルスーパーヒーローズ」トーナメント大会、12月23日（土）13時受付開始。マツカルカプコ豊田店。メルヘンランド弥富店、メルヘンランド美濃店、プラザカプコン安城店、詳しくは豊田店までTELしてね！

大野プレイランド
福井県大野市陽明町１－1401　☎（0779）65－5576

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー（ビーサイレント）	122,140	DR.	ALL　１コイン 12勝
2	ステークスウィナー（ゼロファイター）	118,840	DR.	ALL　１コイン 11勝
3	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	127,290	FOU	ALL　１コイン 12勝
4	ステークスウィナー（ドライブシュート）	125,040	DR.	ALL　１コイン 12勝
5	ステークスウィナー（ユーロビート）	132,540	DR.雨のバカぁ～!!	ALL　１コイン 13勝
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	980,800	BG－FUKU	ALL　１コイン（ガルフォード）
7				
8				

通信欄：●ど、どうしたんだぁ今月は！せっかくのあの源平討魔伝やゼグゼクスが入荷したのにステークスウィナーばっか。ったく競馬好き共め。ちなみに現在GI連敗中。ちくしょ～！！引き続き、スコアラー求ム。さらば！！

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ
大阪府寝屋川市萱島本町４－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス３	2,418,400	麗呼	ブレイザーズ ２－７　㊣なし
2	ソニックウィングス３	2,635,300	PAI	スツーカ ２周ALL㊣なし
3	首領蜂	32,344,670	JOUPIUSSVR	Bタイプ ALL　㊣付き
4	首領蜂	32,268,150	PAI	Cタイプ㊣付き ２－５
5	ストライカーズ1945	962,500	PAI	P51ムスタング ２－２㊣付き
6	ストライカーズ1945	886,100	ZAP	震電J7 ２－１㊣付き
7	バイパーフェイズワン	11,618,261	AGF	１P ALL㊣付き
8	アルティメイト エコロジー	1,539,100	ZAP	１P ７面ボス

通信欄：今月は、シューティングの申請が多かったので格闘ゲームはまた来月にします。あおいなみ様、K.O.U様、KA様、AM様、DAN様、ゴメンなさい。今月は、新作が多いぞ！みんなハイスコアラーに負けないくらいにガンバロー!!

ゲームセンター・ニュースター
三重県津市江戸橋１－130－７　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマンザパワーバトル（１～２）	723,900	NMR－ミッチー	ALLⓅ フォルテ使用
2	ソニックウィングス３（P61、ブラックウインドウ）	2,131,500	NMR－ミッチー	２－７
3	ナムコクラシックコレクション（ギャラガ、アレンジ）	1,161,030	NMR－ミッチー	ALL
4	マーブルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,598,300	NMR－ミッチー	ALL
5	上海、万里の長城（北京）	655,400	M.F.D　㊥	ALL
6	ステークスウィナー	136,890	K･K	ALL キングクリムゾン
7	パズルボブル２（アナザーワールド）	112,660,170	SKM－地上絵㊫	ALL
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	997,900	SKM－地上絵㊫	ALL

通信欄：年末ジャンボ、みなさんは何枚ぐらい、買われましたか。
私は100枚ぐらいかうつもりです。夢は大きく、現実むなしい？
さておき、ファンティンバイパーズの入荷のあいつぐ中、
当店でも熱さがましてきております。やっぱりジャンキーですね。

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り１－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルペンレーサー	1′53″759	海ちゃんスキスキ	上級レースモード
2	アルペンレーサー	1′27″068	TV.啓記	中級レースモード
3	天外魔境真伝	22,109,400	BCG	ALL 綱手
4	ロックマンザパワーバトル	564,700	BCG	１～２ステージ ALL　フォル
5	湾岸戦争	7,377,000	EBE－超甘	平級 ALL　㊣
6	バイパーフェイズワン（NEW･Ver）	10,990,056	T･K	ALL残１㊣
7	豪血寺外伝	1,738,700	MIZ	ALL クララ、クララ
8	戦球	1,561,310	MUU	判定モード

通信欄：アウトフォクシーズ大会やっちゃいました。以外と楽しくて笑えました。ちなみに優勝は、当店バイト人（海のリハク）君でした。笑サムスピリッツ斬紅郎無双剣　ハイスコア&ALLクリア者！1353400点、パピィTNA ALL、担当光狼と数名様

ゲームプラザ　アミュー
兵庫県西宮市松籟荘７－５竹林ビル２F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（P－51）	1,577,500	K.K	連付 ２　７ボス
2	ストライカーズ1945（震電）	1,295,700	EL２㊤	連付 ２－５
3	ストライカーズ1945（メッサー）	1,113,800	マイペット	連付 ２　４
4	ストライカーズ1945（スピット）	1,093,300	KRS	連付 ２－３
5	ロックマンザパワーバトル（１～２）	700,400	浜TAC	ALL
6	豪血寺外伝（アニー）	1,665,000	BELLCLIPS	ALL
7	ザ･キングオブファイターズ'95（EDIT）	520,090	のりを氏	ALL
8	ストリートファイターZERO（ケン）	2,073,600	JRA－TETSU	ALL

通信欄：平成７年12月15日でわがアミューも２周年を迎えます。
だから遊びにきてください。
KOF'95、ZERO等ポスターあまってます。

パートナー　六地蔵
京都府京都市伏見区桃山町西尾10－１　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２（Ver.B）	2′32″38	カエルマ　アのウッチーはカワイイ？	ALL
2	パズルボブル２	52,281,020	くすっ♡	18面（表面）
3	セガラリーチャンピオンシップ（エキスパート）	3′19″17	焼肉定食 byNGK	セリカ、MT
4	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′15″47	アルティメットミソシル	セリカ、MT
5	バーチャファイター２（ラウ）	1′10″15	俺のことへきらーって呼ぶなby由紀子の弟子	ALL
6	ストリートファイターZERO（ケン）	2,256,300	へきる隊長（光派）	ALL
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,283,200	へきる復活（イーリーのばかぁ～）	ALL
8	ストライカーズ1945（ムスタング）	1,220,800	マクドナルド山科店所属　SSL－DC58	２－４、連付き

通信欄：誌面にのる頃にはファイティクバイパーズが入荷済みのハズなので、どしどし御来店ください。また、バーチャファイターの手強い対戦相手を常連の方々が求めていますので、我こそはと思う方、夜の10時頃に来店してください。きっと対戦相手には困らないハズです。

ゲームプラザ　トンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F☎(052)452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,302,800	LED as C.SODA	サノスまで サイロック使用
2	豪血寺外伝最強伝説	1,361,400	サイコガンを持つ男、野比のび太。	１コインクリア キース･ポテ使用
3	首領蜂	14,691,350	岐阜からやって来た W、KNIGHT！！	Cタイプ ２－３中盤
4	ステークスウィナー	13億7040万円	HYK－変態教祖。ウサギに感謝!!♡♡♡	ユーロビート 限界点だよ～ん
5	ステークスウィナー	12億240万円	イエローこなさ手帳？ HYK－変態教祖	ドライブシュート 雨男…雨男…。
6	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ）	214m75	イエロー集計復活!? 変な奴教徒たこまる	４P側ロン使用 カモンマンモス城
7	マッハブレイカーズ（ボムズアウェイ）	7171m（笑）	許さん!マンモス嬢 対戦で勝負だ!カモン	４P側ソフィア モリソヴァ使用
8	首領蜂	11,678,190	これが自分の限界!! W、KNIGHT!!	Bタイプ ２－２ボムに給行

通信欄：ゲーム大会は毎月第２土曜日に開催してます♥コミュニケーションノートも復活しましたので、皆ドンドン遊びに来てくださいね♥サービス台等も増えました♥ハイスコアも待ってるみょー♥by店長、私本当に大会のときコスプレせにゃあかんのですか？（笑）バイトのうさぎ

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店
岡山県倉敷市新田2971　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポンピングワールド	3,477,720	MDK	ザンネン JOG
2	パズルボブル	49,902,940	BAD	ALL
3	レイブレーサー	1′49″960	RP研 ㊍AKDⓋ	最上級　T.T
4	レイブレーサー	3′16″467	RP研 ㊍AKDⓋ	上級　T.T
5	レイブレーサー	2′32″369	RP研 ㊍AKDⓋ	中級　T.T
6	ストリートファイターZERO	38人抜き	RP研 ㊍AKDⓋ	ローズ
7	ヴァンパイアハンター	50人抜き	のっち	アナカリス
8				

通信欄：レゲーがおすすめの当店ではワルキューレも入ってるし、ハイパーオリンピックも入っているよ。ハイスコアもどんどんスタッフまで申し出てネ。　AKD君よりレイブレーサー挑戦者当店にて待つ！！P.S.ヴァンパイアハンターの「のっち王」を誰か止めてください。

ゲーマーハウス　ガンマ
大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F☎(0727)62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス３（コウフル&リヴァ）㊣	3,012,800	CYCLONE－OOO	２周ALL
2	ストライカーズ1945（震電）㊣	1,542,000	ほけいじ来てくれ～! OS－F?A18気筒	２－６
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,465,900	やっぱナコルル、でもユリちゃんも　T･H	ALL
4	バーチャファイター2.1（ラウ）	1′13″88	棟ニンジャ!脱出。越中ブラック～コシナカ	ALL
5	平安京エイリアン	22,000	レゲーでデカイ面はさせん　越中ホワイト	
6	ドンキーコングJr.	115,700	OS－MOO おすもうと読まないで	４－２
7	怒号層圏	1,314,780	大明神	ALL
8	サイコソルジャー	533,300	来年は10周年!! アテリフリークSGN	６面

通信欄：GMLの皆様、御来店誠にありがとうございました。レゲーは堪能できたでしょうか？尚、12月中旬より約１ケ月の間「バルーン　ボンバー」「トランキライザーガン」等の超レトロゲームを稼働させる予定ですのでファンの方は御見逃がし無きよう。　by担当　津川

コムテックタワー
愛知県名古屋市中村区名駅４－10－20　☎（052）565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン･連なし）	1,434,500	オゲレツ大百科	１C･ALL ３本先取
2	ヴァンパイアハンター（フェリシア･連なし）	2,070,900	北原謙児大好きだ!!	１C･ALL ３本先取
3	鉄拳２（Ver.B）	3′51″45	ハヤカワ	１C･ALL 平八
4	オーダイン	193,240	MDA－マスダマス	１C･５面 連なし
5	ステークスウィナー（ビーサイレント･連なし）	９億4090万円	恐怖のみそしる	１C･ALL ８勝
6	ロックマンザパワーバトル（ステージ･ロックマン１～２）	371,100	トナカイミサイル	１C･ALL
7	鉄拳２（Ver.B）	平八６段コンボ	Wアッパー→左アッパー→奈落払い　計６段	
8	スパルタンX	173,010	I･K	１C･２－２

通信欄：●おいでませぇ～、コムテックぅ～。名古屋㋒屋すぐそばだよぉ。只今、朝の勤務をしてくれるさわやかなお姉様を募集中っス。クリスマスにイベントがあるかもしんないよ。㋒屋いったらコムテック、コムテックいったら㋒屋へ、よいしょ！　byバイトNo20

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,309,000	極（きわめ）	G掲載！9回
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	887,000	TAK	ALL（半蔵・羅刹で刹蔵）
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（京・アンディ・キム）	441,060	テリー Ⅱ世	ALL G掲載！3回
4	ザ・キングオブファイターズ'95（サイコソルジャーチーム）	438,680	フラケンシュタイナー「ファルカタ」	ALL G掲載！11回
5	鉄拳2（ポール）	3'17"20	フラケンシュタイナー「天才少年ビニー」	ALL G掲載！12回
6	鉄拳2（ロウ）	3'22"86	極（きわめ）	ALL G掲載！10回
7	ストリートファイターZERO（ソドム）	1,892,700	フラケンシュタイナー「しおりーな」	ALL G掲載！13回
8	ストリートファイターZERO（豪鬼）	1,861,200	コルテス	ALL G掲載！7回
通信欄	10月デュークオープン10周年記念！KOF95（チーム&シングル）W大会！優勝はSLEⅡ世のチーム（京・八神・リョウ）シングル（京）両部門完全制覇で幕！11月よりサムライ（剣聖、剣豪、剣客の羅刹&修羅大会）戦始！ハイスコアも新旧入り乱れて大激戦中！			

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	インディ500（BAY SIDE STREET）	3'02"732	AHO	完走
2	上海万里の長城（北京）	321,020	SIN	14面
3	ザ・キングオブファイターズ'95（ヒョ・京・紅丸）	650,230	DEE	ALL LU3
4	鉄拳2（キング）	2'36"14	DCC	ALL
5	マジカルドロップ	27,046	SIN	ALL
6	サイバーボッツ（レプトス）	557,900	FIS	ALL
7	スカイターゲット	入荷	ボムスコアラー	
8	ファイティングバイパーズ	入荷	対戦台だとランキングモードにしてあるよ	
通信欄	●セガ期待の新作「ファイティンバイパーズ」の人気も上々！！しかしながら、VF2熱もまだ冷めやらぬ今日この頃。そんなさびしんぼな男のために「VF2廿日市だよ全員集合杯」を開催中。毎日のサービスイベントと共に充実の当店に今スグGO! by　のぶちか			

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ	1,354,000	SCORPION－APR－N.T	ザイロックALL タイム34'63
2	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	21人抜き	N.F	羅刹ガルフォード
3	レイブレーサー	2'25"058	衣織しっぽ	マウンテンT.T マニュアル
4	ソニックウィングス3（スツーカ）	1,572,600	SCORPION－APR－N.T	2－2　連付き
5	ソニックウィングス3（ボリカルポフ）	1,327,400	SCORPION－PNT－KEI	1－8　連付き
6	パズルボブル2	278,949,510	DSK－BAD	ひとりでパズル ALL
7	ストライカーズ1945	835,600	SANMAN岡〇武史	BF－109 2－1
8	ザ・キングオブファイターズ'95	523,650	SCORPION－GBR－KAA	リョウ、ロバート京、ALL
通信欄	●ここのところハイスコアの申請が結構多くなって喜んでおります。でもレベルはまだまだという感じでスコアラーを募集中です。また人手不足のためスタッフも募集中です。 by店長代理㊤&店員〇〇号			

GAME STREET

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2'44"92	奥さん！米屋です。D・Y	インテグラーレ MT
2	セガラリーチャンピオンシップ（中級）	2'34"27	奥さん！米屋です。D・Y	インテグラーレ MT
3	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3'24"20	奥さん！米屋です。D・Y	インテグラーレ MT
4	ストライカーズ1945（連なし）	653,700	エロスの秀利を得た男 SM_ERS	メーサーシュミット 1－8で死亡
5	ストライカーズ1945（連なし）	872,600	恐の人SDM	ゼロ 2－1で死亡
6	ストリートファイターZERO（連・必なし）	1,532,400	東予盾ユウヤ	9人目ダンたおした　1CALL
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	752,900	斬羅丸　ZAN	11人で死亡
8	マーブルスーパーヒーローズ		ハイスコア募集中！	
通信欄	マーヴル・スーパーヒーローズ入荷初日から対戦が熱い！毎週月曜から木曜当店とGEO店にてサービスDAY実施中！鉄拳2全国大会代表者惜しくも3回戦敗退、しかしまだまだ熱い鉄拳2もっと熱いVF2。みなさんのご来店お待ちしております。			

アミューズメントスクエア　カサブランカ

香川県高松市亀井町10－15　☎（0878）33－3375

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,537,000	F.O.T.G－スコアラー求む㊙	ALL（服部半蔵）
2	バーチャファイター2（ジャッキー）	1'42"78	F.O.T.G－今、現在2人だけ	ALL
3	クイズ名探偵NG（シナリオ）	171,000	F.O.T.G－おねがいします。	A__
4	エクセドエクセス㊙	10,000,000	EXC－S.O	R31で達成
5	リーグボーリング（スコアゲーム）	300	RUN	PERFECT GAME
6	リーグボーリング（ストライク90）	900	RUN	PERFECT GAME
7	ハイパーオリンピック	99m90	RUN	ハンマー投げ
8	ハイパーオリンピック	99m87	RUN	やり投げ
通信欄				

スーパーパンキーズ　byミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－18 FANIQビル B1F ☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	302,197,650	D.S.K－BAD	1CALL
2	マーブルスーパーヒーローズ	1,276,500	?（クエスチョンではないハテナだ!!）	1CALL アイアンマン
3	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	クリア表示されず	?（レベル低いハメ殺し）	1CALL 服部　半蔵
4	アルペンレーサー（初級）	1'27"534	KEI	レースモード
5	アルペンレーサー（中級）	1'29"836	KEI	レースモード
6	アルペンレーサー（上級）	1'53"638	KEI	レースモード
7	ヴァンパイアハンター	2,106,300	B.B	1CALL フェリシア
8	あっかんべえだぁ〜	354,080	板夢	
通信欄	毎月第2土曜日はパンキーズゲーム大会の日！！新たに毎月イラストコンテスト開催！！家庭用ゲームソフト&基板販売！！ゲーメスト販売！！ハイスコア募集中！！デンゴンバシラ（伝言板）面積が4倍に！！当店では女性格闘ゲーマーが急増中ですよ。一度遊びに来てください。			

フリータイム

徳島県徳島市龍屋町2－15－2　☎（0886）23－4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,760,000	DCW－03きゃべ助	ALL　ダン有
2	パズルボブル2（パズルモード）	209,134,560	MII	ALL Uゾーン
3	エイリアンVSプレデター（プレデターウォーリアー）	4,514,900	SOH	ALL　連付き
4	レイフォース	6,272,200	江ノ浦GAY	ALL　連なし
5	雷電DX（上級）	7,701,550	KY	3－5　2P側連付き　9面なし
6	バブルシンフォニー（ノーマル）	11,831,050	BBC	ALL　残6 コマンド使用
7	ラグナロク	5,632,750	後藤さんに贈る FLGS－SIN	ALL　連付き 1面152万
8	フェアリーランドストーリー	9,999,990	江ノ浦GAY	ALL
通信欄				

ゲームえの木

高知県高知市旭町3－100－3　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー	1,368,900,000	未勝利戦稼ぎ無し TAROH	ALL BC×2 凱旋×2
2	戦球	2,182,820	ちらっとやってみただけ おもしろい ACE	9面
3	スカイターゲット	4,234,960	S・W	ALL KILL　364
4	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	22人抜き	どなた?	
5	マーブルスーパーヒーローズ	1,162,100	SIR	ラスボスまで スパイダーマン
6	ストリートファイターZERO	1,866,400	SIR	ALL RYU
7	マーブルスーパーヒーローズ	1,051,400	時間がなくて… ARS	ラスボスまで アイアンマン
8				
通信欄	年末にはいろんなゲームが出ます。そのため、当店でもゲームの入れ替りが激しくなると思いますのでハイスコアを目指す方はスタートダッシュが大切と思うわけで明日 by ACEの㊙			

アミューズメントキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町7－4　☎（082）246－0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーブルスーパーヒーローズ（キャプテンアメリカ）	1,299,700	ZAN	1CALL
2	鉄拳2（ポール）	2'17"31	T.T	1CALL
3	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	13億2390万円	M.Y	13勝 1CALL
4	ナムコクラシックコレクション Vol.1（マッピー）	86,890	ARB	1C
5	ロックマンザパワーバトル（ロックマン）	566,900	Y.I	1CALL
6	アルペンレーサー（中級）	1'29"780	SYL	1CALL レースモード
7	ソニックウィングス3	スコアラー募集中		
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	[illegible]		
通信欄	鉄拳2大会本選出場の井出君（平八）谷山君（ポール）ご苦労様でした。ゲーメスト様、当店より2名出場ありがとうございました。12月大会はカプコンMSHです。年末年始は無休で営業致します。初詣のお帰りにはぜひお立ち寄りください。お待ちしております。			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95 ㊙なし	339,150	DES	京・イオリ・舞 ルガールまで
2	首領蜂 ㊙つき	16,979,370	KAZ	2周目－4面 TYPE B
3	首領蜂 ㊙つき	10,164,250	OUT SIDERZ ALP	2周目－4面 TYPE A
4	ストリートファイターZERO ㊙なし	1,756,810	CIS	ソドム　1Call
5	ストリートファイターZERO ㊙なし	1,426,200	YAS	バーディ！Call
6	雷電DX ㊙なし	4,376,340	SUU	初級　ALL
7	ソニックウィングス3	1,220,300	K・S	酒巌　ALL ㊙なし
8	マーブルスーパーヒーローズ	ハイスコア募集中		
通信欄	●ハイスコアの申請者はふえたのですが、まだまだ少ないです。もっともっと気軽に、みなさん申請してください。あとゲーム大会のリクエストゲームがあれば、コミュニケーションノートに、書いてください。お願いします。byHINO			

姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町1－2－29　☎（0898）31－8655（代表）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナムコクラシックコレクション Vol.1	358,350	ときめき軍団　団長 藤崎詩織係　SML	ALL ギャラガオリジナル
2	ナムコクラシックコレクション Vol.1	339,180	ときめき軍団必殺隊長 片桐彩子係	ALL ゼビウスオリジナル
3	パルスター	811,850	ときめき軍団かわりの早乙女優美係　KYO	7面
4	マーブルスーパーヒーローズ	1,514,200	ときめき軍団の刃 加藤みゆき係　ADK	ALL サイロック
5	マーブルスーパーヒーローズ	1,695,900	ときめき軍団の天使 如月未緒係　モコニャ	ALL アイアンマン
6	ツインビーヤッホー	7,230,640	メローラ FZR　5498	ALL プラクティス
7	ファイティングバイパーズ	受付中		
8				
通信欄	11月末にファイティングバイパーズ入荷決定 沙羅曼蛇2も12月に入荷予定 今、チキン撲滅運動期間実施中　来たれ　チキンバスター 求むスコアラー、シューター　by　モコニャ			

プレイランド　ミッキー

広島県広島市東区若草町5－3　☎（082）264－6931

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャプテンコマンドー（フーバー）	99,120	代々木　淳一郎	ステージ7 バット使用
2	ハットトリックヒーロー	15	マックスエンペラー	6ステージ
3	雷電DX（上級）	10,000,000+α	研究室で寝る男 XRX－いしはらくん	3－4　1－9あり ㊙付き2P側
4	ロックマン ザ・パワーバトル（ロックマン）	547,200	天才　岡田壽彦	ステージ1～2 ALL
5	マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,184,000	パクザン山田	ALL
6	マーブルスーパーヒーローズ（スパイダーマン）	1,328,300	佐伯　祥二	ALL
7	斬紅郎無双剣	993,300	がんばったぜなみへい 多田　美幸	ALL（ナコルル）
8	斬紅郎無双剣	752,200	新井　俊裕	ALL（幻十郎）
通信欄	今までお世話になりました。最後に一言、「笑顔をありがとう！目的をもってゲームをやってください。」　遊ぶ店員こと国谷 また、会う日まで、追伸　仕事よこせー　森本			

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－4　皆春プラザ　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルダム（セキーロ）	2'229,180	わしじゃあPOW	ALL
2	バーチャファイター2（サラ）	4'11"44	パーラー常連ケースケ	ALL
3	ナムコクラシックコレクション Vol.1	192,000	只今攻略じじい	ステージ19（ギャラガアレンジ）
4	バーチャコップ	543,227	D.B	
5	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップモード）	3'22"03	MIC	ハイグリップモード
6	[illegible]	NEW	ハイスコア募集中	対戦者募集中
7	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	NEW	ハイスコア募集中	対戦者募集中
8	ナムコクラシックコレクション Vol.1		ギャラガ・ゼビウス・マッピーどれでもOK	

通信欄：☆ハイスコアの申請が異様に少ないです。大分の人間はもうちっと根性を出してくれんと困るて…ムービーが熱い、VF2ぶ続き対戦者募集中☆年越しは当店で。何かいいことあるかもよ☆VF2メガロも1PLAY50円です。

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F　☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（春麗）	2,121,300	MK2	ALL　5倍×1
2	鉄拳2〈旧Ver.〉（キング）	2'15"26	武蔵境の皆様、元気？RUF-W・MEL㊚	ALL
3	鉄拳2〈旧Ver.〉（ミシェール）	2'23"63	MK2	ALL
4	鉄拳2〈旧Ver.〉（ロウ）	2'24"56	にょしお君	ALL
5	マーブルスーパーヒーローズ（ブラックハート）	1,620,200	ログナー・村上の試験結果はいかにJAMA	ALL　まだまだかせぐつもり
6	マーブルスーパーヒーローズ（ジャガーノート）	1,198,000	12月にいく、よろしくRUF-W・MEL㊚	ALL
7	マーブルスーパーヒーローズ（ハルク）	1,159,800	MUGEN	ALL
8	OLDゲームフェア開催中	現在3機種	11月現在、達人王/琉球/天地を喰らうII	この号の頃は何が入っているかな？

通信欄：☆トゥインクル&サニー大会のお知らせ・結果発表！　大会は毎月第2金曜19時・第3土曜15時に行っております。豪華粗品進呈！
10月度優勝〈VF2：JJI様・カゲ／ストゼロ：TMN様・リュウ〉
11月度優勝〈VF2.1：荒木様・ラウ〉　担当：ちょに㊚

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎（092）524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（平八）	2'36"78	WAO	1CALL
2	鉄拳2（キング）	2'18"70	ちょに～河合㊚	1CALL
3	戦球（ノーマルモード）	2,278,110	XYZ Mr.サヌキ	1CStage9
4	戦球（腕前判定モード）	2,350,830	うちょ氏	1C LV51 BaLL867
5	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2'107,100	ちょびん♡ 300万までは、、、	1CALL　修羅（ナコルル）
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,609,200	ちょびん♡	1CALL　修羅（閑丸）
7	ナムコクラシックコレクション Vol.1	825,230	Gaw	1C16AREA（アレンジ）
8				

通信欄：いやあ、今度のサムライはなかなかでんなあ。
ところで原さん、VIPERのシンクロ付が無くなっちゃった。
う～ん残念だねえ。で、まだ鉄拳2は、やってるかい？！

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂Bタイプ	34,822,670	FTC-PAN	1コイン　ALL　残×1
2	ソニックウィングス3	2,585,000	FTC-PAN	1コイン　ALL　晴嵐　左→左・右
3	ヴァンパイアハンター	2,611,700	クソゲー同好会	1C ALL モリガン使用
4	ストリートファイターZERO	1,294,600	ウチナーズ ケン&マスミ♡	1C ALL ケン使用
5	ステークスウィナー	13,689,000	メーゴーサーズ ダニキンパワーあり！	1C ALL Beサイレント号
6	VF2.1大会（11月12日）	優勝	嵩原正祐 ラウ	
7		二位	宮城博光 ジャッキー	
8		三位	フナコシ　ナオキ ウルフ	

通信欄：スコアの申請が少なくスコアボードにも空きがあるのでスコアラーの方々はスコアラーでなくてもどしどし申請してください。
納得のいくスコアーがでたら店員まで！いいスコアがでても申請しなかったらもったいないっす。

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ95	436,400	M・T 京・テリー・大門	1C ALL
2	鮫!鮫!鮫!	1,539,990	Ⓔ君	1C 09－08 ㊖
3	首領蜂	16,634,610	PHOENIX	1C 2－3 ㊖
4	ソニックウィングス3（ブレイザース使用）	2,593,400	EGG	1C ALL ㊖
5	ステークスウィナー（ゼロ戦使用）	137,040	えっぐ！（EGG）	1C ALL 13勝　Aのみ㊖
6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,155,800	矢野拓馬です矢野板島では、ありません。	1C ALL 服部半蔵
7	ダライアス外伝（下Zゾーン）	12,251,620	無敵未使用	1C ALL ㊖ 一応ALL㊁
8	ソニックウィングス3（ホワイティー）	2,015,400	Ⓔ君	1C 2－5 ㊖

通信欄：ゲーメストNO155 11月15日号の当店の通信欄の訂正をさせて頂きます。「キングオブファイターズ95の九州大会が行なわれた」それと当店より佐賀県代表として3名の3人目の名前は、矢野拓馬です。以上訂正させて頂きます。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 ㊖なし	2'00"90	RDN	1C ALL ポール使用
2	ストライカーズ1945 ㊖付き	1,710,200	N・E	1C ALL P－51　使用
3	ソニックウィングス3（緋炎）㊖付き	3,283,200	N・E	1C ALL
4	ソニックウィングス3（キートン）㊖付き	2,930,000	N・E	1C ALL
5	ソニックウィングス3（ブレイザース）㊖付き	2,804,100	NML	1C ALL
6	ソニックウィングス3（コウフル&ノヴァー）㊖付き	2,573,600	闇忍者・〈忍〉	1C ALL
7	ソニックウィングス3（エレン&シンシア）㊖付き	2,542,100	ETO	1C ALL
8	ナムコクラシックコレクション Vol.1	申請受付中	MAPPY.XEVIOUS.GALAGA	オリジナルでも、アレンジでも　可

通信欄：アップライト筐体導入を機に店内をほぼコーナー化しています。パズル・対戦台・シューティング等、分かりやすく設置してますので一度、御来店ください。
STAFF一同　より!!

「狙うぞハイスコア!! 2」掲載店募集を前に、意識調査をいたします！

今回の調査は、このコーナーにどのくらいのゲームセンターさんが掲載を希望しているかをみるものです。その結果により、募集をするかどうか決めたいと思います。多ければページ数を増すことも考えております。調査項目は、まず掲載に参加したいかどうか。スコア集計が可能かどうか。掲載を続けられるかどうかの3つです。
ここで調査されたお店は、募集をした際、優先掲載を考えております（掲載基準をクリアしている場合）。この調査に参加してくださるゲームセンターさんがありましたら、下記の住所へ「掲載アンケート係」までお送りください。その際、お店のスコアを10点ほど記入して頂けると優先掲載の際、参考になります。郵送の〆切は来年1月8日（月）必着です。よろしくお願いいたします。

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

1月7日(日)

を予定しています。
次回は合併号のため締切日に注意してください。

ゲーセンマップを募集しています！

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

インフォメーション

もうすぐ今年もおしまい。家にこもってゲームもいいけど、ここらで一発雑煮でも食うってどう？誰か作って、雑煮…

アトラクションで遊んでビールで乾杯 ネオジオワールド

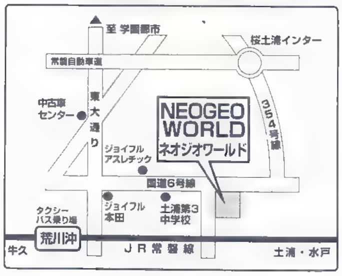
屋内型のテーマパークというと、このコーナーでいままでにもいくつかを紹介してきたけれど、今回は12月23日に茨城県にオープン予定の「ネオジオワールド」の情報だ。

ネオジオっていうくらいだから、もちろんSNKのプロデュースによるもの。最新の技術を駆使したハイテクアトラクションをメインに、350席の大型ビアレストラン、モニターにネオジオのキャラクターが現れてゲームを盛り上げてくれる、30レーンもあるボウリング場、最大100人を収容できるパーティールームを含めた全41室を擁するカラオケルームを備えた、超大型の屋内型テーマパークなのだ。

営業時間や交通などの詳しいデータは別にまとめてあるので、そっちを見てね。

それでは、テーマパークスペースで体験できるアトラクションのうちのいくつかを紹介しよう。

NEOGEO WORLD



ネオジオワールド
茨城県土浦市大字中字崇久保　1327－2

オープン
12月23日

営業時間

テーマパーク	月～金	12時～24時
	土・日・祝	10時～24時
レストラン	月～金	12時～25時
	土・日・祝	10時～25時
ボウリング	月～木	12時～25時
	金・祝日前	12時～26時
	土・日・祝	10時～26時
カラオケ	月～木・日・祝	12時～25時
	金・土・祝前日	12時～26時

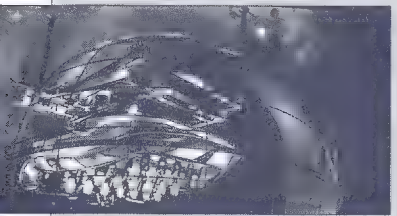
電車での交通
JR常磐線「荒川沖」駅下車
西口関東バス２番乗り場土浦駅行き「大房」下車

車での交通
常磐自動車道「桜土浦インター」

IMAX

アメリカはユニバーサルスタジオの人気アトラクション、「バックトゥーザフューチャー ザ・ライド」のプロデューサーであり、ブレードランナーや、2001年宇宙の旅など、数々のSF映画に携わってきたダグラス・トランブルが映像を担当した、モーションライドアトラクション。

簡単に説明すると、DLのスターツアーズのような乗り物なのだけれど、16人乗りのモーションライドを取り囲む球状のスクリーンに映し出される映像は、君たちの視野を埋め尽くす大迫力なのだ。





バーチャルワールド

バーチャルワールドでは、実際に自分でロボットを動かす擬似体験ができる。

プレイヤーの一人一人がコクピットに乗り込み、攻撃や防御を繰り返しながら個人プレイやチームプレイで遊べるのだ。

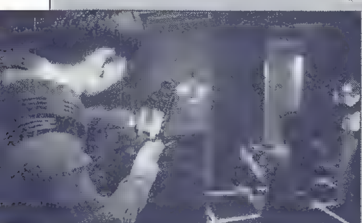
ロボットのタイプも、4機からなる20タイプ以上のバリエーションの中から自由に選択できるぞ。

Q-ZAR

まずは、レーザーガンとベストで武装して2チームに分かれ、お互いの本拠地を目指して撃ち合う「Q-ZAR」。

ベストは光線に当たると振動を発して、命中したことを知らせてくれ、レーザー銃は攻撃がヒットすると音声で教えてくれる。プレイ後には、それらのデータが順位とポイントで表示されるのだ。

こういった光線銃ものは、ひと昔前にけっこう流行ったんだけど、今はあんまり遊べるところがなくなっちゃってるんで、こいつは嬉しい限り。ガンシューマニアなら、こいつは見逃せないね。



やってしまいました!! ゲマナイ公開録音!!

イエーイ去る11月23日に、渋谷109前でゲームの日のイベントが行われたぞ。

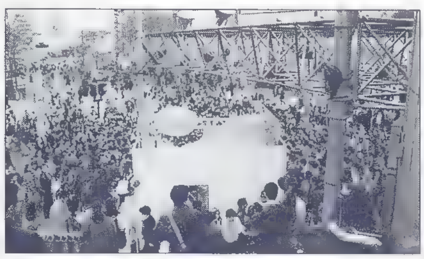
そのイベントの中で、我らがゲーマーズナイトの公開録音というものもあったんですよ。もうこの公開録音を見るために集まったギャラリーの多いこと多いこと。もうみんなありがとうって感じ。

さて、その公開録音の内容のほうはというと、なんとあの梨香ネエが、いきなりチャイナドレス姿という、とっても艶かしい姿でのご登場。しかも、ぴぐはポール、ももやんはテリー、ちゅうさんはリュウのコスプレというなかなか気合の入ったステージ衣装で、いきなり会場のオーディエンスも全開バリバリ、ノリノリのノリ助さん状態の盛り上がりよう。

梨香ネエとのバーチャ2の対戦相手を募ったら、ある者は千円札を振りかざし、ある者はゲーメストのサポジャンを手に持ち、なんとか梨香ネエとのバーチャ2対戦権を得ようと、押すな押すなの大暴走状態。運よく梨香ネエと対戦できた人は、みんな我が人生に悔い無しってな感じで、みんな嬉しそうな顔してました。

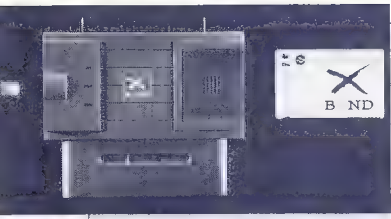
続いてのコスプレのコーナーのほうも、みんなそのキャラになりきっていて、君は本物？っていう人が大集合。

さらに最後には梨香ネエが歌を一曲披露してくれるという大サービス!!もう終始盛り上がりっぱなしの、あっという間の30分間でした。


見てくれこの大人数!!


僕のオススメ、ハニーちゃん

INFORMATION



遠くの人とゲームでバトル!
「XBAND」5000名モニター募集

近年の対戦格闘ブームに触発されたかどうかは知らないけれど、家庭用ゲーム機で通信対戦ができる機体が増えているね。

でも、機体が二台なければいけなかったり、さらにはモニターまで二台なければいけなかったりと、なかなか通信対戦で遊ぶってのは難しいものがあるのだ。

そこで、今回紹介するスーパーファミコン用通信モデム「XBAND」が役に立つというわけ。

XBANDは、もともとはアメリカで人気だった通信モデムで、手持ちのゲーム機にモデムを差し込むだけで、電話回線を通じて遠くの人と通信対戦をしてしまえるという便利なものなのだ。

現在、対応を予定しているソフトは、「スーパーマリオカート」「スーパーストリートファイターII」「スーパーファイヤープロレスリングX」の3タイトル。この他にも、いろいろと増やしていく予定らしい。

今回は来春4月のXBAND発売に先駆けて、5000名のモニターを募集するのだ(ただし、通信に使用した電話代は本人負担)。

興味のある人は、官製ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、性別を書いて左記の応募要項をよく読んで宛先まで送ってね。

申し込みの締め切りが、12月20日の消印までと、ギリギリだから、急いでちょうだい。

商品やキャンペーンの詳しい質問についても、同様に左記のところに問い合わせてね。

モニター期間
1996年1月下旬～4月30日
募集エリア
関東/東京都・神奈川県・埼玉県・千葉県
関西/大阪府・京都府・奈良県・兵庫県南部
応募要項
官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・性別・スーパーファミコン本体の有無(モニターに貸し出すのは、XBAND本体とキャンペーンカードのみ)
締め切り
12月20日当日消印有効
申し込み、問い合わせ先
〒107
東京都港区赤坂2－14－4　森崎ビル2F
カタパルト・エンターテインメント準備室
03－5573－4371

1996年4月発売。本体、定価6800円(写真左。税別)。40度数プリペイドカード(写真右)付き。

レース関連のあこがれの品々を獲得できるチャンス!
チーム国光ガレージセール開催

金子製作所の直営店、フロント・ロウもめでたく1周年を迎え、今年度のカネコのレース活動も無事に終了。

と、いうことで、カネコではそういった感謝の意味も込め、お客様との一層の交流をはかるために、チャリティーセールを行う。

日時は、来年の1月13日から15日までの3日間。中でも14日のオークションでは、チーム国光のチームウエア、レーシングスーツ、NSXのリアウイング、ポルシェのステアリング等々、貴重な品々が提供されるぞ。

その他の2日間も、鈴鹿で使われたシビックのフェンダーやドア(クラッシュ)、バンパー、レーサーの繊細な腕の動きをタイヤへと伝えたステアリングアーム、インクダクト、ブレーキダクトなんていう、おもわず目眩を覚えてしまうようなものが出品される予定。レース好きならぜひとも手に入れて、お部屋で頬擦りしたいもんだね。

開催は3日間ともに、13:00～18:00。場所はJR三鷹駅近くのアミューズメント、フロント・ロウ。店先に置かれたフェラーリが目印だ。場所がわからないって人は、ゲーメストバックナンバー156に載っている「ゲームセンターのお値段」を見てもらえればマップが載っているぞ。

ただ、会場には駐車場がないんで、車で行くのはやめてね。

フロント・ロウ
東京都三鷹市
下連雀3－34－4
0422－71－7816

豪華絢爛の 1月15日号プレゼント

締め切り　１月15日
発表　３月15日号
ハガキ　136ページ

早いもので今年ももう終りですねえ。というわけで、今年最後のプレゼントコーナーです。欲しい物だらけかもしれないけど、ハガキには欲しい賞品を一つだけ書いて送ってね。

ゲーメスト提供
①ストリートファイターZERO基板

なんか最近メチャメチャ評判がいいこの基板プレゼントが、またまたやってまいりました。今号はストZEROの基板をプレゼントするぞ。これで君もアーケーダーになれるぞ。



セガAM2研提供
②バーチャコップウインドブレーカー
③バーチャコップワッペン

なんかスゴイハイレベルな移植度のバーチャコップのウインドブレーカーとワッペンをプレゼント。これを着て、家ではバーチャコップ、ゲーセンではバーチャコップ2をやれば命中率30%UPだ。





メディコムエンタープライズ提供
⑤リアルアクションデビルマン

なんか顔がメチャメチャそっくりなこの、デビルマン人形。すごいのは顔だけじゃなく、なんと!!全身フル可動で、デビルビームや、デビルアローのポーズもとれちゃうだなこれが!!うおー俺も欲しいぜ。



バンプレスト提供
④ふしぎ遊戯カードセット

あの、石井ぜんじ編集長をもうならせたこの一品、漢ならば手に入れなければならないプライズマシーン「ラッキー7」用景品のふしぎ遊戯のカードを、7枚セットにして君の手に。このアイテムを集めるのは、世の常。



ゲーマーズナイト提供
⑥松本梨香ネエサイン&生写真

11月23日のゲームの日に渋谷109前で行われた公開録画も、大盛況の内に幕を閉じたゲーマーズナイト。その公開録音の時に書いてもらったサインに、梨香ネエのチャイナドレス姿の生写真を付けて1名様に。もう梨香ネエのチャイナ服姿なんて、たまりませんなあって感じ。



セガ提供
⑦バーチャファイター2 96年度カレンダー

以前、インフォメーションのコーナーでも紹介した、96年度版バーチャ2カレンダーをプレゼント。もうこのカレンダーのCGったら根性入りまくりの超カッチョグーな感じで、来年のカレンダーはこれしかないぜ!!



11月15日号 プレゼント当選者発表

●カプコンAMショーTシャツ 闘神伝2
宮脇太郎 君 兵庫県
山崎陽子 さん 和歌山県
長谷川守 君 奈良県
木村薫 君 埼玉県
内藤厚紀 君 福井県
池田勝彦 君 広島県
園田剛 君 埼玉県
浜田晋平 君 埼玉県
皆川弓子 さん 大阪府
斉藤千恵 さん 千葉県

●カプコンAMショーTシャツ 19XX
白石正和 君 三重県
高橋亜紀子 さん 愛知県
井出敦 君 大阪府
板倉理恵 さん 東京都
馬場大輔 君 大阪府
川原達彦 君 大阪府
川又善典 君 東京都
中山由美子 さん 神奈川県
飯島孝志 君 宮城県

●カプコンAMショーTシャツ マーヴル
重信好宏 君 神奈川県
及川貴伸 君 宮城県
横山浩司 君 新潟県
豊岡理一郎 君 広島県
岸純平 君 埼玉県
時任学 君 宮崎県
佐藤武敏 君 静岡県
柳沢宏之 君 長野県
松井敬悟 君 千葉県
北尾留美子 さん 東京都

●ダブルドラゴンメタルペンダント
岡部知行 君 神奈川県
阿部康之 君 香川県
河野泰典 君 徳島県
森谷拓司 君 鳥取県
井田智美 さん 埼玉県

●ゴウカイザーポスター
高橋恵太 君 東京都
佐藤裕 君 栃木県
大里大 君 青森県
伴宗徳 君 京都府
田首和彦 君 和歌山県
武藤賢二 君 大阪府
福田直紀 君 宮城県
片山陽介 君 群馬県
中野貴志 君 愛知県
伊藤航介 君 東京都
井上弘光 君 香川県
古谷聡 君 東京都
山内成晃 君 福島県
上杉卓也 君 静岡県
加藤義秋 君 愛知県
梶原一騎 君 千葉県
前田寛明 君 鹿児島県
楠川敏章 君 愛知県
増田一美 さん 神奈川県
鵜飼大輔 君 福岡県

●CDコンタクト
宇田津知春 君 宮崎県
神田香 さん 群馬県
海老原篤 君 東京都
藤井友紀子 さん 山口県
上村勝枝 さん 宮城県

●ヴァンパイアハンターキャラフィギュア
モリガン
梁取由美子 さん 新潟県
フェリシア
佐々木辰照 君 静岡県
ドノヴァン
徳平神輔 君 兵庫県
デミトリ
渡部哲朗 君 福島県

●ファイナルロマンス2目覚まし時計
福原孝幸 君 神奈川県
坪井和史 君 山口県
三田瑞恵 さん 北海道

●パズルボブル基板
一ノ瀬理々 さん 神奈川県

KOF'95 グラフィカルマニュアルプレゼント当選者発表

●ネオ・ジオCD本体
石橋英二郎 君 東京都
岡田宇美 さん 富山県
武田昭彦 君 香川県

●ネオ・ジオCD K.O.F'95
西口明美 さん 兵庫県
早洲武志 君 徳島県
浅野祐樹 君 宮城県

●日本チームテレカ
中野浩一 君 神奈川県
赤城美雪 さん 長野県
竹内智大 君 三重県
中谷幸一 君 大阪府
肥後橋政也 君 沖縄県

●中国チームテレカ
磯部真紀 さん 千葉県
長谷川年行 君 千葉県
山口哲生 君 東京都
市川友宏 君 富山県
徳永真知子 さん 福岡県

●イギリスチームテレカ
藤本ゆり さん 埼玉県
菊池ユキ さん 東京都
丸山剛 君 富山県
松田浩 君 大阪府
久保精志 君 広島県

●オリジナルテレカ
松本千春 さん 北海道
畠山亮 君 北海道
徳田裕紀 君 北海道
塗師かおり さん 北海道
中川恵理 さん 北海道
守屋和 君 北海道
平岡実央 さん 北海道
木村雄孝 君 北海道
瀬戸利光 君 北海道
高谷将行 君 北海道
渡邊一貴 君 北海道
鉢呂美香 さん 北海道
餌取啓介 君 北海道
丹内智子 君 北海道
駒谷末穂 さん 北海道
高橋知子 さん 北海道
工藤義夫 君 北海道
小山内美保 さん 北海道
遠藤達也 君 北海道
井上恵美 さん 北海道
富樫俊一 君 北海道
大里大 君 青森県
外崎里也 君 青森県
高屋智寛 君 青森県
小笠原一博 君 青森県
高田寿志 君 青森県
佐[illegible]真一 君 青森県
山田大介 君 青森県
福島正幸 君 青森県
伊藤望 さん 青森県
伊藤真紀 さん 青森県
梁場由行 君 岩手県
岩井俊和 君 岩手県
近藤和幸 君 岩手県
藤巻優希 さん 岩手県
遠藤礼恵 さん 岩手県
高橋由喜江 さん 宮城県
吉田真樹 君 宮城県
赤間佳奈 さん 宮城県
菊地恵子 さん 宮城県
菊地美穂 さん 宮城県
藤井洋 君 宮城県
大野正俊 君 宮城県
佐々木和享 君 秋田県
矢野弘晃 君 秋田県
山蔦正史 君 秋田県
渡辺亮 君 山形県
鈴木千鶴 さん 山形県
鈴木智春 さん 山形県
岡崎哲 君 山形県
福田有子 さん 山形県
加藤美智子 さん 山形県
加藤忍 君 山形県
佐藤正弘 君 福島県
高久真紀 さん 福島県
阿部里紗子 さん 福島県
田代奈々 さん 大阪府
佐藤栄洋 君 福島県
鈴木利夫 君 茨城県
安藤水花子 さん 茨城県
岡野宏信 君 茨城県
添田實弘 君 茨城県
在原卓弥 君 茨城県
青木実 君 茨城県
大越映洋 君 茨城県
平石正人 君 茨城県
池廷健太 君 茨城県
岡野亜樹 さん 茨城県
向井忠司 君 茨城県
塚崎勝央 君 茨城県
綱島基子 さん 茨城県
甲田充明 君 茨城県
柏木直樹 君 茨城県
永長幸恵 さん 茨城県
和田真由美 さん 茨城県
下川辺治之 君 茨城県
武田仁志 君 茨城県
御子貝示子 さん 栃木県

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

発表！ 今年最高ゲームはどれだ!?
第9回 読者が選ぶゲーメスト大賞発表！！

あの名作が帰ってきたぞ！

ダンジョンズ＆ドラゴンズ2（カプコン）

話題集中！必殺技コマンド公開！ (SNK)

リアルバウト餓狼伝説



一押し特集

話題騒然！ナムコの武器格闘ついに発売!!

ソウルエッジ（ナムコ）



話題独占！CPU攻略開始！

バーチャロン（セガ）

その他、タイトー、コナミからも

あの最新作発表

徹底攻略

決めろ！エリアルレイブ!!

マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）

大斬り一発はもう怖くない!?

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（SNK）

アーマーをぶち壊せ！

ファイティングバイパーズ（セガ）



お正月恒例！
メーカーからのお年玉！
全部プレゼントします!!
1996年 お年賀状スペシャル

■攻略 ●闘神伝２（カプコン）●沙羅曼蛇2（コナミ）●19XX（カプコン）●鉄拳２（ナムコ）●バーチャファイター2.1（セガ）●ゲーム天国（ジャレコ）●バーチャコップ２（セガ）●キャノンダンサー（ミッチェル）ほか

■連載 ◆めざせハイスコア◆ゲーメストアイランド◆ストリートファイターZEROコミックほか

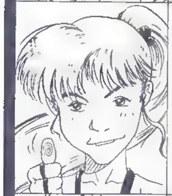
特別付録

メーカー描き下ろしイラスト満載！
1996 ゲーメストカレンダー

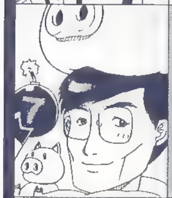
ゲーメスト次号(No.162)は
12月27日(水)発売！！
特別定価550円



●このところ、パイ使いの方から投書が増えてきました。掣燕掛塔→腿登→ダウン攻撃は前にも試してみたのですが、最大ダメージで当てるのが難しいです。読者の意見で、パイにラウのヒジがあればいいのに、というのがありましたが…そりゃヤバイよ、肘→高蹴腿→大ダウンで残り体力1/3（笑）。それより個人的には膝蹴りがほしい。本当の燕青拳に膝蹴りはないのか⁉燕青拳にくわしい人、リポート頼む!!（できたらN,Oさんの燕青拳係まで♡）



●ゲーム天国のタイムアタック、一千万から先は、どうも私にはキツそう。“ぴぐ”は、名前のとおりぶたさんを、“もも”やんはモモコを。モジャ公のように“モモ公”と呼んでやりましょう。
最近、ヤンマガのスタア学園が面白い。下手ないじめ教育マンガ（某ジャンプのとか）よりも、より親近感あふれる主人公がグッドです。小林よしのりは、最近表現がストレートすぎて×。異能戦士は名作だった。（今度始まる鬼太郎に期待大!! J★笹岡）



●うぃ～す、初めまして。ピカピカの新人ライターPow様です。みんなどしどしハイスコアを送ってね。
先月のハイスコア集計のときに、個人申請で「熱血高校ドッジボール」があったと思うが、ドッジボールの「ジ」か「ヂ」かすんごく迷ってしまって、友達に聞いてしまったというなさけなさ。でも、ゲーメストの基板リストを見ると「チ」、「ジ」、「ヂ」とある。いったいどれが本物なの？誰か教えてー!!（Pow様）



●今回はアニメネタに逃げることにします。話題は「エヴァンゲリオン」。私はこの作品について、あまり良い印象を持っていません。いくらでも深読みできる設定、毎回デザインの違う使徒、女性に囲まれる主人公など、物語とは別の部分で「楽しまされている」感覚を受けるからです。ゲームとは本来、自分自身で「楽しむ」メディアで、それがここまで成長する原動力になったのでしょう。エヴァンゲリオンにも自然な作りを期待したいものです。（第3新東京市で生かされている人々へ　DS1）



●近頃、ハードボイルドに凝っている。その幾つか読んだ中で、お気に入りのキャラクターは、チャーリー・マフィンとマイク・デヴリン。どちらも上層部に反旗を翻している、というハードボイルドの王道を踏襲しているが、特にマイクは常に問題を複数抱えている点で、その能力の高さが抜きんでているようである。基本的に僕は、こういった男たちに憧れ、現実世界にも存在してほしいと願う。もちろん自分がなれたら一番いいが…。（アディトシ）



●最近、ゲーム天国やサラマンダ2、19××などのシューティングのおかげで、私はけっこう盛り上がってたりします。でも、地元のゲーセンに入荷したゲー天は、連射装置がなく、かなりキビシイ状況。いかにも「ハイスコアをめざせ！」みたいなモードがあるのだから、首領蜂みたいにソフトで連射が付いていればよかったのに。全国どこの店でも同じ環境で競いたいよね。やっぱり。（「オレンジハウスさん連射装置お願いね」のGED）



●キャサ夫で～す。バカで～す。最近、友人から車を借り、東名をブッ飛ばして会社まできている。そのため、駐禁で2回も捕まってしまった。非常にイタイ。話は変わるが、そろそろスキーの季節なので、今シーズンは気合いを入れるつもりだ。とりあえず、年末年始に北海道へ攻めに行く予定。やっぱり夏は海で冬はウィンタースポーツがベストだね。で、春と秋はドライブ旅行が良い。やっぱり人生もっと楽しんだほうが世界が広がるよ。



●最近やるゲームが無く、たまには他の趣味を持とうと思い、いままでやって来た物を色々と思い浮かべてみた。が、どれも金がかかり、実行する前に断念するはめになった。金を使わずに心満たされる事と言えば、道行く女の子を物色するぐらいになってしまうので、かなりヒマな時は1人でマックに行って、ボーッと外をながめたりする。今年はブーツを履いてる女の子がほとんどで、冬もいいなあと外を見ながらヘラヘラしてる。（ピストン）



●綾波はイイ。それはさておき、今回のゲーメスト82ページではプレイヤー、メーカー、オペレーターのゲームに対する意識にメスを入れる、大容量アンケートを掲載しています。これをもとに3者が一堂に会したスペシャル対談を行う予定なので、ゲーム業界に一家言ある方は、ふるってご参加ください。プレゼントも有ります。（マグマダイバー　かわでん）

OPINION 論

格闘ゲームとキャラクターについての正論

石井ぜんじ

今回は、ゲームとキャラクターに関して当然の主張をしたいと思う。
今年度を振り返って感じるのは、格闘ゲームに対するキャラクター人気である。キャラのカッコ良さを求めるプレイヤーは増えてきている。
それに対し、キャラクターが好きなゲーマーや、いわゆる“キャラゲー”に対する風当たりもある。キャラクターだけに騒いでいて、ゲームを楽しむ気があるのか、という主張がある。
これらに対し、私が考えるのは、まずキャラクターに対して、否定する気は毛頭ないということ。キャラクターがゲームに描けるようになるまでには、さまざまな歴史があった。ハードがまだ未発達の頃は、キャラクターをそこまで表現することが難しかったので、ゲーム全体の世界観が重視されていたように思う。今のキャラクターと趣きは違うが、パックマン、マッピーといったところも充分キャラクターと言える。
当たり前のことだが、ゲーム性の純粋な面白さと、キャラクターの良し悪しは必ずしも一致しない。いかにもキャラゲーマーにウケそうなキャラクターでも、対戦ゲームとして面白いものもあるし、全然ダメなものもある。肯定、否定どちらにしろ、見かけで判断するのは間違いである。
キャラクターがウケるにこしたことはないが、やはり本当にヒットするのはゲーム性の高いものである。ロングヒットしたゲームというのは、それなりの魅力あるゲーム性があるものだ。
このゲーム性の高さは、偶然に近い形で生まれることもある。しかし、ほとんどの場合、企画の人間のセンスの良さといかに考えられているか、また、どれだけの時間と工夫を積み重ねて調整されたかにかかってくる。
これは、ゲームをやりこんでいけばわかってしまう。企画者の力が及ばなかったり、会社の方針で時間がなかったりといろいろな事情はあるだろう。だが、プレイヤーはシビアに見る。市場に出回るゲームが、完成品としてどこまで面白くなっているか。これでプレイヤーは評価するのだ。
アーケードゲームは、プレイヤーに次の百円を入れるかどうか、選択の余地がある。キャラクターがよければそこでまず百円を入れてくれるかもしれない。しかし、キャラクターマニアでも、内容がつまらなければ長続きはしない。まして、家庭用に移植されても買ってはくれないだろう。
いつの時代も、アーケードゲームはシビアなところである。だからこそ、面白いゲームが生き残るのである。

表紙の裏をとれ

ピッキーです。使ってます。グレースは上アーマ破壊されてるけど、ヘッド・ギアは残してます。強いっす。コイツ最近マーヴェルを少々ハルクでたしなんでいるのですがセリフの割にカバカですね。ジャガーノートは別として。
さてサターン・ユーザーの私、V・Cを2丁でためしたトコロ、キキ腕のガンしか使ってない事実が判明。悲しい。
藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

ウッス!!ムックチームの鈴木Aッス。みんな12月1日以降、本屋に行ってくれたかな？行ってないなら即GOだ!!そこには今や手に入りづらくなってしまったバーチャファイター2 ACT.1、2が売っているではないか！さあ、レアモノだからGETしてくれぃ！なんてったってアレでアレが出たばっかりだしね。アレ用にやっぱ、持っていても損はしないぞ。アレはアレだそうだからねえ…。

GAMEST 1月15日号

■平成8年1月15日発行　第11巻1号通巻160号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　DS I　がっちん
Scho小杉　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　ピストンいとー
SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　内山厚子　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　峰山　健
木村　学　吉田和真　鈴木進悟　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーンズ　エジマ企画

システム&ステージ紹介



縦と横のステージは交互ではない。個人的には横のほうが好きなのでイイ感じ。

担当：GED

新装備「チビオプション」とは!?

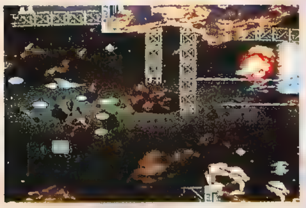
サラマンダ2には、オプションが2種類登場する。前作のサラマンダにもあったオプションのほかにも、少し小さめのオプションが登場するのだ。これをノーマルオプションと区別するために、チビオプションと呼ばせてもらうことにする。

さて、このチビオプション、ノーマルオプションとどう違うのかというと、「自機と同じ攻撃をしてくれない」という点が大きく違っている。表を見てもらえばわかると思うが、要はノーマルよりも格が下だということなのだ。

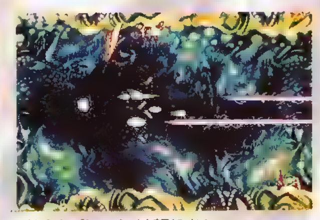
チビオプは、ノーマルショットしか撃てないというだけではない。重大なのは、「プレイヤーの意思でショットを撃たせることができない」ということ。どういうことかというと、オプションがぐるぐる自機の周りを回転しながら勝手に撃っているだけ（しかも単発で、ぜんぜん連射してくれない）なのだ。

チビオプションは、オプションアイテムを取ることによってノーマルオプションにランクアップすることができるので、弱ってしまったオプションは、なるべく早く回復させてあげるようにしよう。

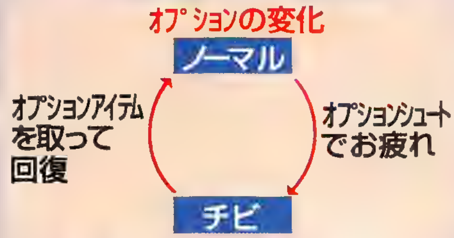
チビオプションは複数同時に装備できないので、4つ装備して「やっぱ、ローリングオプションだぜー!」なんていうスーファミ版グラⅢごっこは不可能。もっとも、チビオプの性能を考慮すれば、やる気も起きないと思うが。



早くオプションアイテムを取って回復させてあげよう。



チビオプションは頼りない。



オプションの違い

ノーマル	チビ
●自機と同じ攻撃をしてくれる ●シュート後もチビオプとして回収できる ●自機の移動をそのままトレースする	●ノーマルショットしか撃てない ●シュート後は消滅してしまう ●自機を中心にして回転する

ミサイルはタイプチェンジできるぞ!

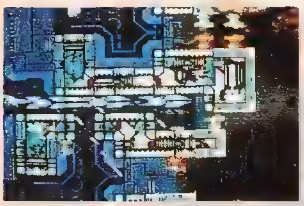
前回の紹介では、「ミサイルは一段階目で地形を流れ、二段階目で上下に撃つことができるようになる」となっていたが、今回取材したバージョンではそれが変更されていた。

以前はミサイルを持っている状態でミサイルアイテムを取ると、ノーマルミサイルから2WAYにパワーアップすることができ、地形を流れる2WAYという状態だった。それが、今回はパワーアップというシステムではなく、完全に別の装備としてミサイルと2WAYが用意されているのだ。これらの違いは横スクロール面のみで、縦スクロール面ではどちらも2WAYの単発に統一されている。

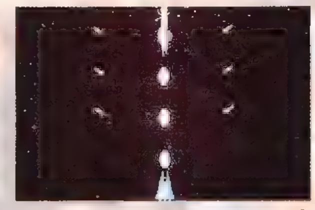
それぞれの特徴として、ミサイルは地形にそって進んでくれる、いわゆるグラディウスタイプのミサイルで、もちろん下方向にしか撃つことはできない。2WAYは、地形にそって進むことはできないものの、上下に撃つことができるという利点を持つ。まず最初にミサイルアイテムを取るとミサイルが装備され、以後ミサイルアイテムを取るごとに、2WAYとミサイルに切り替わるようになっている。

ミサイルの発射角度が同じで、ともに2連射まで可能、ミサイル自体の威力にも差が感じられないため、今のところ2WAYがオススメだ。理由としては、上方向に撃てるというのがやはり大きい。しかも、地形を流れないという特徴のおかげでかなりの連射感があり使いやすい。ひょっとしたら、ミサイルを流し込んだほうが簡単になる場所もでてくるかもしれないが、とりあえず前半面ではノーマルミサイルが必要な場所はない。2WAYで安定でしょ。

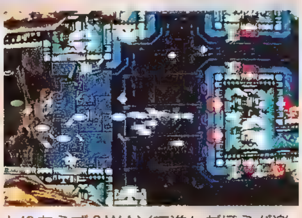
ちなみに、前作のミサイルは2WAYでありながら、地形を流れて進んでくれた。しかも、火山などの上り斜面があってもグングン上ってくれるという頼もしさ。今考えると最強のミサイルだったような気もするなぁ。やっぱりアレじゃ強すぎたかな?



地形を流れることで有利になるポイントも出てくるのか?



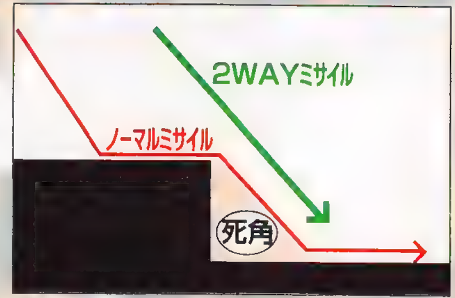
縦スクロール面では、どちらのタイプでもおなじ。2WAYの単発だ。



とりあえず2WAYで進んだほうが楽。

オプションシュートの活用&回復法

図を見てもらえばわかるように、地形が崖のようになっていたりした場合、どちらのミサイルであっても角度的に当たらないケースも少なくない。このミサイルの死角にいる敵を残してしまうのは、やはり危険。そんな、かゆいところに手が届くすばらしい兵器が今回新開発の「オプションシュート」だ。



シュートされたオプションは、地形をも貫通して敵を倒してくれるので、地形が邪魔だったり、弾幕が張ってあって近づけないような場合に有効だ。この使い方は重要なので、かならず覚えておいてほしい。

チビオプションの項でも説明したとおり、オプションはシュート後に回収すればチビオプとして再利用できるのだが、回収したとしても、その攻撃をアテにすることはできない。となれば、オプションアイテムを取って回復させてやる必要があるわけだよね？

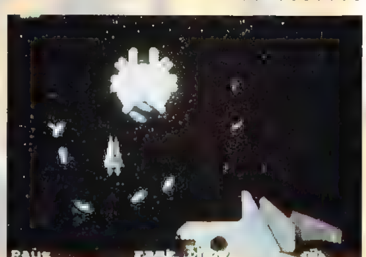
ならば、オプションシュートを2回使ってからチビオプを回収（2つとも回収してオプションを3つに）し、敵の出したオプションアイテムを取ってオプションを4つにしてもいいワケだ。

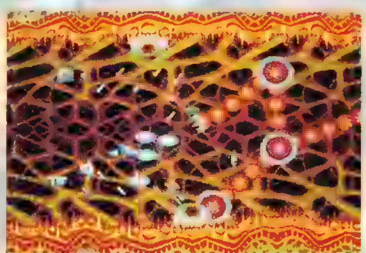
もちろん、オプションアイテムがたくさん出ているなら、それでオプションを4つに戻せばいいので、チビオプを回収してやる必要もないし、オプションアイテムを先に取ってからチビオプを回収しても同じこと。とにかく、すぐにオプションが回復させられるようなら、迷わずオプションシュートを使ってかまわない。

気をつけてほしいのは、チビは2つまとめて回収したほうがいいということ。チビ・アイテム・チビと取ってしまうと、オプション3つにチビオプ1つという状態になって損してしまう。状況に合った効率のいい回復法を考えてプレイしよう。


シュートしても、


回収すれば、チビオプとして再利用できる。


チビオプはシュートしても誘導レーザーにならない。自機の周囲を攻撃して消滅してしまうのだ。


オプションアイテムがあるなら、遠慮なくシュートしてかまわない。

あわれ…ゴーレムの末路

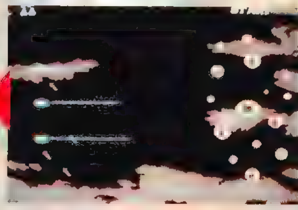
前半面のステージとボスをカンタンに紹介しておこう。

まず、ショーと比べていきなり変わっているスタートシーン。空中シーンで巨大な生物が画面せましと飛び回るシーンから始まる。

しばらくすると空が暗転し、暗闇に光るいくつもの目が…。接近してみると、なんとそれはゴーレムの大群だった！

こちらに感づいた大小のゴーレムたちはちりぢりになり、残ったゴーレムまでもがあわてて後退を始める。いったいどういうつもりなんだ!?


あまりスピードは速くないので、落ち着いて中央付近でかわそう。

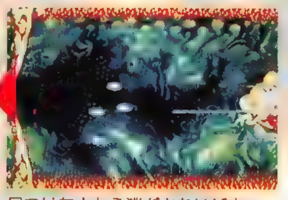

暗闇に光る目の正体は…、

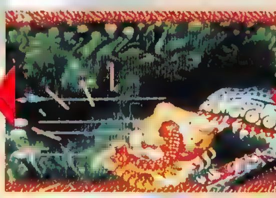

なんとゴーレムの大群だった！

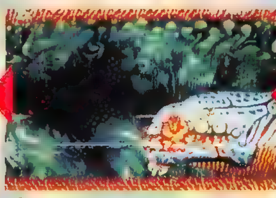

なぜ逃げる!?

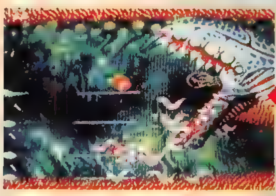
トゲ地帯を抜けると、そこにはゴーレムが待ち受けていた。いよいよ対決のときがきたようだ。ヤツのレーザーをかわしつつ、撃ち込んでいると…。「バクッ!!」いきなり登場した、巨大な爬虫類系の敵にゴーレムがかぶりつかれてしまった！悲鳴を上げつつも、必死の抵抗を試みるゴーレムだが、容赦なく噛み殺されてしまった…。合掌。

ヤツこそがこの面のボス。紫色のヒルのような敵を吐き散らしたり、突進してプレイヤーを押しつぶそうとするのだ。ゴーレムの仇ッス。殺っちゃってくださいアニキ。


見つけた！もう逃がさないぜ！


ん!?


バクッ！ムシャムシャ…。

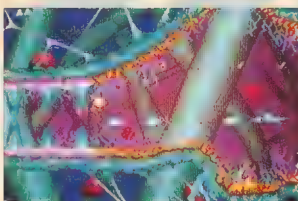

ヒルはショットで倒せるので問題なし。

体内ステージでウニョウニョ

まるで何かの生物の体内のようなステージ。当然、出てくる敵もウニョウニョしていて気持ちワルイ。この面の序盤でいたるところから出現するうにょ（仮）は、ショーに出展されていたバージョンよりも格段に動きが良く（ある意味では悪く!?）なっていた。

中盤では、通路が狭くなっていてシャッターのようなものが上下している場所もある。サッサと抜けてしまわないと後ろからザコが出てきて危ないぞ。

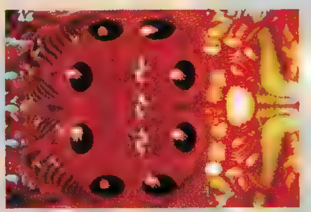

自機に向かってウニョウニョ突進してくる。


後方からザコが出てくるので、早めに通り抜けてしまおう。

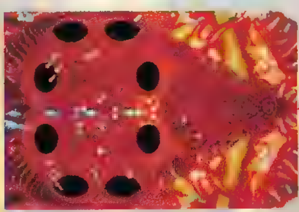
終盤は触手地帯。装備が整っていれば特に問題ないが、装備が弱いと倒すのが遅れてしまう。押さえるまえにオプションシュートを使ってでも倒してしまおう。触手の根元

を破壊するとパワーアップアイテムがでるのだが、ここでうっかりスピードアップを取り過ぎ、なんてことがないように注意。

ボスは、背景の穴から出てくるザコに注意しながら正面に撃ち込む。弱点は奥に隠れているので、まずは前面のパーツから破壊していこう。

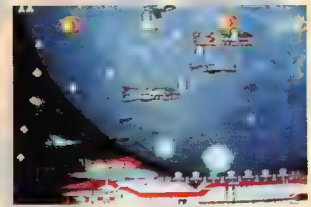

穴からザコが出てくる。


前面のパーツをすべて破壊すると、


ボスの本体が出現する。

テトラン密輸事件

背景の星が美しい、宇宙空間が舞台。画面下から現れる戦艦とほぼ同時に、右から高速編隊ベルベルムが出現。画面を横切るときに弾を撃っていく。小型戦艦から射出される筒は、破壊したときに青い煙をだすが、これにも当たり判定があるので注意しよう。


いきなりベルベルム編隊が出現。


レーザーに気をつけて進もう。


戦艦の下部では、テトランの入ったコンテナが受け渡されていた。


触手をグルグル振り回して攻撃してくるぞ。

巨大戦艦の上部シーンでは上から戦艦がせまってくるが押しつぶされる心配はない。それよりも右上に向かって放たれるレーザーに注意しよう。一定周期で噴出しているバーニアをかわし、戦闘の下部にまわり込んだら、あとはぶつからないようにやり過ごすだけ。

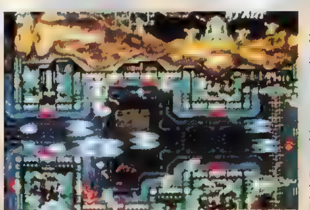
ボスは、さきほど戦艦に収納されたテトランが登場。今回も触手をグルグルまわして攻撃するぞ。

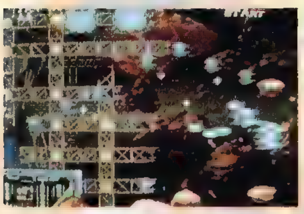
隕石内にも基地が！

大量の隕石にまぎれてザコが押しよせる。隕石内部の基地では、いたるところに砲台やハッチが設置されている。ハッチから次々と射出されるザコは、非常にスピードが速く危険なので早めに破壊しておこう。

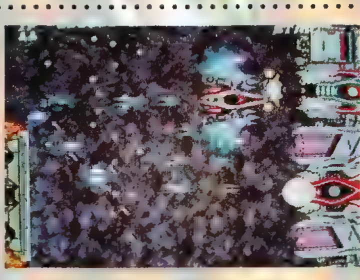
後半は、これらの攻撃のほかに、後方からのザコラッシュや突然ワープアウトしてくるザブも加わり、さらに厳しさを増す。オプションシュートを効果的に使っていきたいところだ。

ボスの弱点は、壁に埋めこまれた5つのコア。だがその前に、ボスを護衛している中型キャラを倒さねばならない。


隕石内の基地には、砲台やハッチが設置されている。


後方からザコがたくさん出てくる場面もある。


この面はハッチに要注意。


中型機を倒してら、コアに撃ち込む。

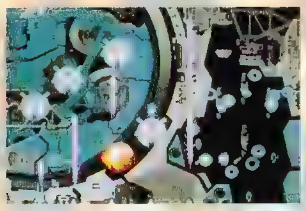
縦スクロール面いよいよ登場

最初にザコのラッシュがあり、それが終わるとすぐに大型戦艦（基地？）が見えてくる。このあたりで戦艦の砲台と中型機との混合攻撃が始まる。ちなみに、砲台はすべて地上物あつかいなので、重なっても死ぬようなことはない。弾を撃たれたらもちろんダメだが。

中型機が途切れると、レーザー機&モアイ地帯に突入。レーザーは真横にしか撃たないが、耐久力があり少し硬めなので、押されないようにちゃんと撃ち込もう。懐かしのモアイは、べつに動くわけでもなく、ひたすらイオンリングをばらまくだけ。こいつらの混合攻撃をかわすと、誘導ミサイルを撃つ砲台とザコ編隊の混合攻撃になる。

地形が途切れると、中型機が次々と登場する。その後、砲台地帯になるが、ここは攻撃が激しくなく、パワーアップを持ったザコも出てくるので、ボスに備えて装備を整えよう。

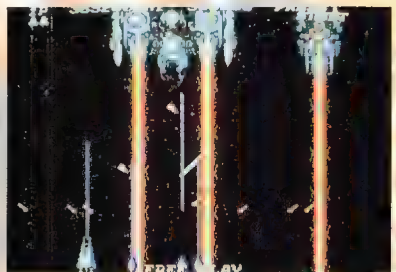
ボスはレーザーによる攻撃がメイン。ボスの本体は中心のパーツだが、両側のパーツを先に破壊したほうが楽だろう。


右側はモアイゾーン。


片っ端からテンポ良く破壊していかないと危険だぞ。


最初はこのレーザーがメイン。


この攻撃は知らないとキツイぞ。


とりあえず片側を破壊すれば楽になる。

いよいよ次回は発売直前号

現段階では、まだ開発中なので発売バージョンと異なる点もあると思うが、そろそろ発売バージョン、もしくはそれにかなり近いものが取材できるようになると思うので、確定したシステムのおさらいや序盤面の攻略に入る予定だ。お楽しみに。

究極宝技とは!?

BATTLE ARENA TOSHINDEN

闘神伝2

今まで謎だったオーバードライブゲージの存在が明らかになった。ゲージが溜まったら狙うしかないぜ！



電気ビガビガ トレーシー

つま先に隠されたナイフといいトンファーから出る電気といいもうビリビリだ。

担当：K-TAN

今まではとても曖昧な紹介しかできないでいたが、だんだんとトレーシーの全貌が見えてきた。必殺技や究極宝技などを紹介しよう。

エレクトリックガール

必殺技もそうだが、通常技にも注目していきたい。

トレーシーの通常技は他のキャラに比べると、とても出るのが速い。しかも、リーチも長くて使える。

それに、立ち技なのだが、実は下段攻撃だったりするので、しゃがみ癖のついている人は、多少の慣れは必要。

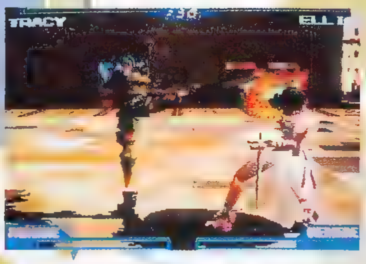


これは遠距離立ち強武器のほう。

この部類に属するのが、遠距離強武器攻撃と立ち弱キックだ。

武器攻撃のほうはトンファーで足元を突き刺すような感じで、キックのほうはローキック風だ。このキックは速いぞ。

また、リーチの長さとしては、立ち強キックが最も長い。かなり長くていいよ。これ。



トンファーとナイフ

●ハニームーン

サマーソルトタイプの必殺技で、天高く上昇するわけではなく、着地のときの隙はあまりない。



連続技としても使えそうだ。

●ジャックポット

これが、押すボタンによって技が変わるタイプの必殺技。

共通しているのは、つま先からナイフを突き出すところ。

弱で出すと水平に跳んでいき、強だと上方に、足を向けて跳んでいく。主に、弱のほうをメインに使っていきそうだ。

技の隙も、あまりない。



これは弱で出したほうだ。ナイフが痛そう。

●エレクトロスパルタン

対空系の必殺技だが、地上にいる相手に対してのほうが、使い勝手がよさそう。

ボタンによって違うところは、その場ですぐ出すか、少し移動してから電気を出すかになる。

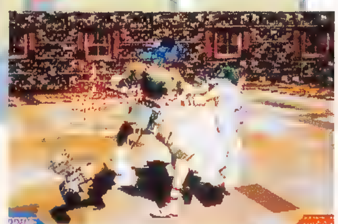
技の形としては、両手を左右に広げて、回転しながら上昇するというものだ。横に幅広く攻撃判定があり、もちろん、電気にも攻撃判定はあるぞ。



この電気にも攻撃判定がある。

●エレクトロシャドウ

トンファーの先っぽを使ったボディブローっぽい技である。押すボタンによる違いは、トンファーの先に電気がつくかつかないかだ。ちなみに、つくほうは強武器攻撃のほう。



逃がさないよ！

クレイジープラネット

トレーシーの秘伝必殺技…それが「クレイジープラネット」だ。

バリバリの乱舞系で、平手打ちの要領でトンファーを使ってたたき、とどめはハニームーンで締めたもの。

技の名前もさることながら、技自体もカッコイイぞ。



渾身の一撃をくらいな！

ペイルスライダー

これは究極宝技のほうで、ハニームーンを2連発で出すというものだ。技の出がとても速く隙もないので、見てからガードというのはキツイだろう。

トレーシーは普通技にしろ必殺技にしろ、使っていると非常に面白い。というよりは、技がカッコイイので使ってみたくなってしまうのだ。電気っていいな…。



ハニームーンでフィニッシュ!!

必殺技 A～Cは一発必殺技に対応	ハニームーン	A	＋
	ジャックポット	B	＋
	エレクトロスパルタン	C	＋
	エレクト シャドウ		＋
秘伝必殺技	クレイジープラネット		＋強
究極宝技	ペイルスライダー		攻撃ボタン4つ同時押し



弁髪君に課せられた宿命
カオス

外道、残酷、非道etc…性格が1発で分かる必殺技を、多数取り揃えております。

担当：アディトシ

唯一、絶対の色モノであるカオスの必殺技の性質は、名称からの想像より、はるかにスタンダード。使ってみたいけど何か難しそう、とか思ってる人は、意外に扱いやすいことに気付くだろう。

ぜぜぜ…絶好調！

●外道ガス

一応、飛び道具だが飛距離は短く、判定の広い一種の煙幕といったところ。

強だと判定も大きくなり、硬直時間も長い。弱は逆というわけだ。

実戦では弱で出し、無道ランやダッシュで攻め立てるのが有効。強は先読みで出して、相手の突進を止めるのに役立つぞ。

また、この技は空中でも出せ、その際は多少形態が変わり、リング状のものを下方向に飛ばす。

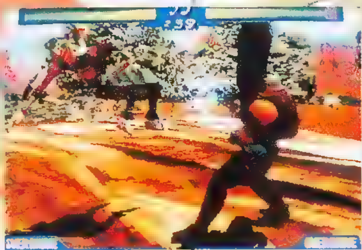
●残酷カッター

毒ガス（?）を周りに装いつつ回転する突進系。

強は威力も高く、大きな回転で突っ込むが、ガードされると反撃を受ける。弱はガードされても跳ね返るので、反撃を受けにくく格段に使いやすい。連続技に組み込むなら強。普段使う分には弱だ。



弱の残酷カッターは、ガードされても…



跳ね返る。反撃は限定されるはずだ。

●非道ドリル

小・大で軌道の変わる、空中からの奇襲技。

このゲームでは非常に当てにくい部類の技だが、クリーンヒット時の威力には目を見張るものがある。

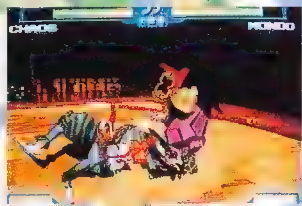
ジャンプ弱キック、空中外道ガスと使い分けていくと効果的。

●無道ラン

カオスを特徴づける最たる技がこれ。円を描くように腹ばいで走る移動技。

一応微力ながら攻撃力も持っており、当てつつ走り去るヒットアンドアウェイの典型的な使い方ができる。広い意味で“削り”とも言えるが…

放っておくとリングアウトすることが多いので、出したら必ず何らかのボタンを押す、とセットで覚えておこう。もちろん、こちらが有利と思われる位置でタイミング良くね。



超微力。最後の一撃にお薦めしたい。



このフォームが格好いい。怖いのはリングアウト。

木葉微塵

まず、コマンド上残酷カッターになりやすい点に注意。最初のフレイムコマンドをしっかり入力するよう、クセづけよう。で、この“木葉微塵”はどんな技かと言うと、無道ランの強力版といった感じである。真っすぐではなく、少し軸をずらしつつ突進するので、ガードはまだしも、側転でかわすのは勇気がいる。威力も比較的高めなので、リングアウトにだけ注意して使いまくろう。

超無残搾り

こちらは外道ガスの強力版。



出は遅いが、出りゃなんとかなる?

毒ガスの噴き出す量、飛距離がケタ違いで、当然高威力。

出るまで遅く潰されることも多いと思うが、そこそこ気軽に使用できるのが強み。相手の側転のタイミングを読んで使おう。

ちょいと変な通常技

●しゃがみ強キック

ボタンからは思いもよらない、ボディプレスが出る。

そして何と、中段技なのだ。出が遅いのが欠点だが、ダッシュ弱キック（下段）との2択を心掛けよう。



下段のダッシュ弱キックと…



中段のしゃがみ大キック。立っている相手に当たっても倒れない。

●ジャンプ弱・強キック

ジャンプ強キックは、地上の敵にヒットすることはまずない。なぜなら、飛行技だからだ。

攻撃判定があるにはあるのだが、無視して空中での移動技として考えて良い。

弱キックは反対に、急降下ドリル技。超攻撃的概念をもつ。



こちらはジャンプ小キック。対照的だ。



これがジャンプ大キック?気持ち良さそうでしょ?

必殺技 A～Cは 一発必殺技 に対応	外道ガス	A	+
	残酷カッター	B	+
	非道ドリル	C	+
	無道ラン		+
秘伝必殺技	木葉微塵		+強
究極宝技	超無残搾り		攻撃ボタン4つ同時押し

エリパパ♡

ガイア

あのお方が帰ってきた、鎧を脱ぎ、愛刀「終末の暗黒」をひっさげて。

担当：ギィ

結社を離れ、重厚な副腕付きの鎧を脱ぎ捨て、再び闘いに赴くガイア。

はっきり言って闘神伝の頃とは全くの別キャラと思って良い。副腕攻撃だったキックボタンによる攻撃はすべて自分の脚での蹴り技となり、武器攻撃、必殺技ともに斬馬刀による攻撃が多く、より武人らしくなっているのだ。

浮遊して移動していたダッシュ、側転も普通になったが、側転は終わり際に大きな隙があるっぽいので、逃げまくりは許されない。まあガイアなら当然だね。男らしく闘おう。

近距離立ち弱武器攻撃、牡丹、勝ちポーズその他で扇子を使っているガイア。扇という名の必殺技もあるくらいなので、この扇子が彼のトレードマークとして定着しそうだ。

文字通りの「必殺」技

●牡丹（ぼたん）

口から炎を小なら斜め上へ、大は斜め下へと噴く。威力も結構高くイイ感じ。

闘神伝2では空中から襲ってくるような必殺技が多いので、大、小の使い分けは意外と重要。



こんぐらい長けりゃ十分でしょ。扇ガイカス。

●扇（おうぎ）

踏み込んでから斬馬刀を水平に薙ぎ払う、豪快な必殺技。

踏み込み時も攻撃判定があり、薙ぎ払いまでちゃんと繋がる。水平に武器を振るので、側転に対しても効果を発揮しそうだ。

威力は絶大で、大の扇でゲージの半分を持っていく。



踏み込む！この一段目を生かすためにも近くから使っていこう。



斬馬刀一閃。この威力を見よ！

しかも近距離立ち強武器攻撃からキャンセルで繋がる、まさに一撃必殺技。

●燕（つばめ）

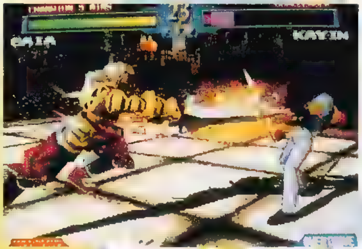
ひょいと脇に、大なら手前、小なら奥へステップし、軸をずらしてから、斬馬刀を前につきだし突進する技。



ひょいっ、と脇に跳び、



ここから、



「燕！」と一気に突っ込む。関係ないが声が太い。

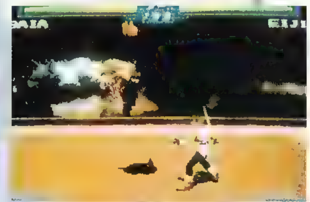
斬馬刀の長さもあり、突進の速度はかなり速い。近くから出すと相手を貫通して背後へと駆け抜ける。だてに鎧を脱いだわけじゃない、まさに燕という名にふさわしい技だ。

出かかりのサイドステップの避け性能については未知数。

●朧（おぼろ）

端的に言うと高速ホーミングジャンプ。この最中に攻撃ボタンを押すことで、対応したジャンプ攻撃がでる。

エリスのホーミングスワローに似ているが、朧は相手の方向しかホーミングしてくれず、よほど遠くから出さないと跳び越してしまう。



朧。やっぱり親子だ、血は争えん。



ボタンで攻撃。これは大武器攻撃。

罰

ガイアの究極宝技、それがこの罰。真上に跳び上がった後、斜め下に突っ込み、斬馬刀を突き立ててドリルのように相手の上で回る技。

当たれば気持ちいいのだが、軌道が一定で当たりにくく避けられやすい。果たして使い道はあるのか？



回る回る。実に楽しそう。

業火の紅

燃え上がる手のひらを前にかざし、叩きつける。一見するとちょっと地味だが、ヒットするとすさまじい勢いで連続ヒットし、ゲージの7～8割を奪う。ちょっとだけ、ゆっくりと前進するが、遠～中距離で使ってもまず当たらないので、できるだけ密着で使っていこう。

しかしこの技も近立ち強武器攻撃キャンセルで連続技になるので何の問題もない。どこからでも一発逆転が可能だ。



実際に使ってみないとこの気持ちよさはわからない。まだまだ当たり続けるぞ。

必殺技 A～Cは、一発必殺技に対応	牡丹(ぼたん)	A	＋
	扇(おうぎ)	B	＋
	燕(つばめ)	C	＋
	朧(おぼろ)		＋
秘伝必殺技	業火の紅(ごうかのくれない)		＋強
究極宝技	罰(ばつ)		攻撃ボタン4つ同時押し

地獄の門を開け！ エイジ



最もスタンダードなキャラ。
使いやすさはNo.1…か？

担当：K-TAN

新技コマンド披露

1からそのまま受け継がれているものから、新しく加わった技まで、復習という意味も含めて説明していこう。

●裂空斬

剣から、雲または煙のようなものを出す、飛び道具系の技だ。

相手が近くにいるときは、通常技にキャンセルをかけて裂空斬を出すと、連続してヒットさせることができる。

また、遠くにいる相手に出してもいいが、あらかじめ側転して避けられることを予測し、ダッシュ攻撃を仕掛けにいくか、ダッシュで近づいたら止まって、相手の様子を見るのもいいだろう。

●飛昇斬・改

見た目は対空系の技だが、対空技としての使用頻度はそれほど多くはない。

どちらかというと、攻撃判定の出がとても速いので、相手に近づかれたときに、バリアとして使うと強い。

●骸割り

これが、エイジの新しく加わった必殺技。

前回はたいした説明ができなかったので、ここで特徴を少し説明しよう。



空中で1回転しつつ剣を振り下ろすということは前に述べたが、この技はしゃがみガード不能である。

ただし、跳んでいく距離が少し長いので、相手との間合いが近いときに出してしまうと、相手の頭上を跳び越してしまうのだ。

ゆえに、この技を使うときは、相手に当てることのできる間合いを把握しておくことが大切だ。

●流星脚

これはもう、何回も説明しているので、詳しい解説は不要かな？空中から地上にいる相手をめがけて、足を出しながら急降下する。

百鬼猛襲剣

1をやっていた人なら知っていると思うが、これがエイジの秘伝必殺技だ。コマンドの入力の仕方も同じだ。



俺の目がキラッと輝く！

ボカボカに攻撃しまくる、決まると気持ちいい乱舞系の技で、最後は飛昇斬で締める。

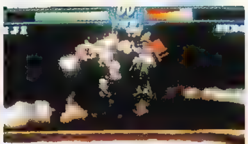
地獄門

オーバードライブゲージが溜まっているときに出せるのが、空極宝技「地獄門」である。

炎をまといつつ相手に突進してゆき、ヒットすると、相手と共に上昇しながら斬りまくる。かなり派手でいいぞ。



炎をまといつつ突撃！



決まると秘伝技より爽快…かもしれない。

必殺技 A〜Cは一発必殺技に対応	裂空斬	A	＋
	飛昇斬・改	B	＋
	骸割り	C	＋
	流星脚		＋(空中)
秘伝必殺技	百鬼猛襲剣		＋強
究極宝技	地獄門		攻撃ボタン4つ同時押し

ドンパッパ伯爵 ホーファイ



ビロローンにドンパッパに
もうドドドーンだ。

担当：K-TAN

ホーファイのもつ技は、技の性質や特徴よりも、名前が非常に変わっていて面白いものがある。側転がとても優雅なキャラだ。

最初はドが基本？

●ドンパッパ

自分の目の前に火の玉のようなものを「ボウッ」と出すのだが、出るまでに時間がかかる。通常技にキャンセルをかけて出してみたり、色々と工夫して出してみるといいだろう。

●ドンドコショ

表現が非常に難しいな。手っ取り早く言えば、ドンパッパの玉の上に乗って転がっていく、玉乗り系の技。

この玉の上に乗ると前進してくれるので、下段攻撃ばかりしてくる相手に使ってみてはどうだろうか？

しかし、ガードされたり避けられると相手の反撃が怖いので、使い過ぎには注意したい。

●カッポレ

めちゃくちゃ速い昇り蹴り…という表現が似合う、とても出が速くて、ガードされても遠くへ飛んでいくので反撃を受けにくく、近距離戦で役に立ちそうな感じの技。

だが、遠くまで飛んでいくゆえに、場外辺りで出してしまうと危険である。



カッポレ〜ッ！

●ビロローン

早い話が、のびーる斬りのことである。爪がニョキッと広がっていい感じだ。

ビロローンとのびるだけあって、リーチも結構長い。

ドドドンパッパ

ホーファイの秘伝必殺技は、その名もドドドンパッパだ。



ボ〜ンボ〜ンと4発放ってから宙をトコトコ…。

ドンパッパで出した玉を飛び道具として使い、移動しながら4回撃つ。そして、最後は人の頭の上を通過していく。

これも、場外近くで出すと非常にヤバイ。技的には、なかなかカッコイイぞ。

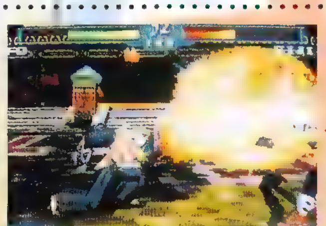
ドドドーン

まさに、一撃必殺といった言葉にふさわしい威力をもっているぞ。

しかし、なにせ腕をブンブン振り回してから出すので、その間に逃げられる可能性が高い。逆に、くらったほうとしては、精神的ショックが高いだろう。



ん〜〜ためてためて〜〜…、



ドォーウ!!

必殺技 A〜Cは一発必殺技に対応	ドンパッパ	A	＋
	ドンドコショ	B	＋
	カッポレ	C	＋
	ビロローン		＋強
秘伝必殺技	ドドドンパッパ		＋強
究極宝技	ドドドーン		攻撃ボタン4つ同時押し



エイジには負けん！ カイン

飛び道具以外の必殺技は、エイジに似てはいるが使い勝手が異なる。どちらのタイプがいい？

担当：K-TAN

イエア!!

エイジと同門の彼ではあるが、技の特徴は多少異なる部分がある。そのへんの違いを見ていこう。

●ソニック・スラッシュ

これは、エイジの裂空斬と同じ。通常技にキャンセルをかけて出したり、牽制として使ってみよう。

●デッドリー・レイズ

攻撃判定の出がとても早く少し前に突進してから出してくれるので、飛昇斬・改よりは使い勝手がいい。もちろん、この突進時にも攻撃判定はある。


地上での使い勝手はエイジよりもいい。

エイジは真上に上昇するタイプだが、カインは斜め上方に上昇する。性能としては、カインのほうが良さそうだ。

●ショルダー・クラッシュ

踵落としのような技で、一見しゃがみガード不能のように見えるが、実は可能。しかし、弱足払いがヒットの場合、キャンセルをかけて出せば連続技になるぞ。連携した攻めに組み込むと、なかなか面白い。


これにキャンセルをかけて、


ボスッ!!

●レイジング・サン

サマーソルトの空中版といった感じだ。この技は空中でコマンドを入力して出すものだが、地上入力でも出すことは可能だ。だが、1のときよりも、少し入力が難しくなったようだ（地上入力のとき）。

ヘルズインヘルノ

前作では、出かかりのキラキラした部分が無敵であったが、"2"では、無敵でいられる時間が短くなったようだ。CPU戦ではこの無敵をバリバリに生かしてこられたが、もしかしたら、今回は危ないかもしれないぞ。

ヘルズゲート

カインの究極宝技「ヘルズゲート」は、技自体はエイジとそれほど変わりはない。が、エイジと違って剣で斬りつつ上昇するのではなく、すべて足で蹴り上げるようになっている。いかにもカインらしい技だ。


おおっ！蹴ってる蹴ってる!!

必殺技 A～Cは一発必殺技に対応	ソニック・スラッシュ	A	↓↘→＋斬
	デッドリー・レイズ	B	→↓↘＋斬
	ショルダー・クラッシュ	C	↓↙←＋蹴
	レイジング・サン	空中C	↓↙←＋蹴（空中）
秘伝必殺技	ヘルズインヘルノ		→↘↓↙← ←↙↓↘→＋強斬
究極宝技	ヘルズゲート		攻撃ボタン4つ同時押し



「ごめんね!!」（←意味アリ） エリス

コマンドもカンタンで移動は超速い。スピードキャラ愛好家なら、このエリスで決まり!!

文：ロリロリ²N.O

闘神伝2になって、エリス以外のキャラにも背後攻撃が追加された。この影響により、闘神伝1ではバックダッシュ中に強キックで出たヒップアタックがなくなり、背後攻撃がヒップアタックという仕様になった。ただし、属性は前作同様にしゃがみガード不可の中段攻撃となっている。

今回は、インスト技公開ということだが、ノーマル必殺技でホーミングスワローがインストに書かれていないのでここで紹介しておこう。

●ホーミングスワロー（地上で↓↙←＋Ⓚ）

相手の周囲を回転しながら移動する技で、これ自体に攻撃力はない。だが、ホーミングスワロー中に、シックルダンシングとアークスラッシュを出せるので、うまく使っていこう。相手がしゃがんでいるときに、ホーミングスワロー発動後すぐシックルダンシングを出せばヒットする。コマンドでいうと、↓↙←＋Ⓚ、↓↙←＋Ⓚだ。同じコマンドを間髪いれず入力する感じでやるといい。なお、ホーミングスワローは、地上でBで一発必殺技に対応している。

秘伝必殺技 フレンチキッス

コマンドは→←→←＋強斬り、ということで少しわずらわしいが、ゆっくり入力すればちゃんと出るので、あせらないようにしよう。技の入力が完成すると、エリスが「いくぞぉ～」とポーズをとって突進。相手に当たれば、通常技を高速で出し、最後にフレンチキッスでシメる。ホーミング性能高し。


「いっくぞォ～」とポーズをとって…


ホーミングスワローで追撃。つかまえたら通常技で蹴り。


フレンチキッスでシメ。攻撃力はかなり高め。

究極宝技 キスキスキッス

オーバードライブゲージ点灯中に攻撃ボタン4つ同時押しで出せる。技はフレンチキッスに似ているが、こっちのほうが格段に笑わせてくれる。

まず、相手に突進し、ナイフで相手の頭上を両手でグサグサ刺す。シメは、両手を掌底のように突き出し「ばかぁー」と突きとばす。エリスの声といい、ナイフの刺し方といい、とってもいい味出してる。ボタン4つ同時と操作も簡単。まずエリスを選んだら、一試合に一回は当てるくらいのつもりでいこう。

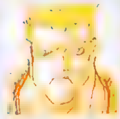

サクサクサク…かわいい顔してすごいことするね～。


「ばかぁ!!」と双掌でキメ!!

必殺技 A～Cは一発必殺技に対応	ソアーウィンド	A	→↓↘＋斬
	シックルダンシング	空中B	↓↙←＋蹴（空中）
	ロリポップ	C	↓↙←＋斬
	アークスラッシュ	空中C	↓↙←＋斬（空中）
秘伝必殺技	フレンチキッス		→←→←＋強斬
究極宝技	キスキスキッス		攻撃ボタン4つ同時押し

己を鍛え上げ、立ち向かう敵をなぎ倒せ

究極奥義伝授！



大地の声を聞け！ ラングー

力強いのは相変わらずで、雄叫びも相変わらずだ。

担当：K-TAN

あんな石バットで殴られりゃそりゃたまらん。なぜか技をくらってしまうのは、大自然の力か？

おおおお!!

●**大地の怒り**

持っている金棒を地面に叩きつけ、その叩きつけたところから地を這うタイプの飛び道具が出る。

この飛び道具のスピードは、地を這う系にしてはかなり速いぞ。

●**大地の雄叫び**

「うおおお!!」とその名の通りに雄叫びを発しながら、肩から突撃していったあげくに金棒をブンブン振り回すという末恐ろしい技。威力はかなり高いが、相手の側転に対しては注意が必要だ。



大地の怒りを知れ！

●**大地の目覚め**

金棒と共に上昇する対空系の必殺技だ。性能的には、エイジよりも劣るかもしれない。



こっちに来ないでくれ！

●**無茶蹴り**

新しく加わった技で、ケンカキックというかヤクザキックというか、正面に蹴りを3発連続して出すというもの。

この技のうれしい所は、1発目がヒットしてしまえば3発目まで全部当てることができ、最後は転ばすことができるというおまけ付きだ。

かなりお薦めな技で、これで行進し続けるのも面白そうだ。



これは3発目。

大地百祭

大地の怒りのときのように金棒を地面に叩き付けるまでは同じだが、この後、直線状に地面から空めがけて、無数の飛び道具らしきものが吹き出す。吹き出すスピードが速いので、出されたほうが側転して避けようとするときは、早めを意識したほうがいいだろう。



何か花火の打ち上げを思い起こさせるな。

大陸撃沈弾

もの凄い破壊力…というしかない。言葉通りだ。

相手の体力の2分の1以上は簡単に奪うぞ。



おわー!!

必殺技 A～Cは一発必殺技に対応	大地の怒り	A	＋
	大地の雄叫び	B	＋
	大地の目覚め	C	＋
	無茶蹴り		＋
秘伝必殺技	大地百祭		＋強
究極宝技	大陸撃沈弾		攻撃ボタン4つ同時押し



リーチの長さが最大の武器 モンド

通常技、必殺技共に多少クセがあるが、使い分けられるようになると強力だぞ。

担当：KAL

ダッシュ攻撃に期待！

前方ダッシュ中に弱武器ボタンで出る攻撃が、非常にリーチがあり使い勝手がいい。それとなく「ニブイ」技の多いモンドにとってはありがたい技だ。

通常技ではほかに、近距離立ち強攻撃が強力だ。2段技になっており、動きも格好いいぞ。

それでは必殺技について見ていこう。

●**豪力風神**

槍を前に突き出し、高速回転させながら前進していく。

近距離戦で、通常技から連続して出すなどすると効果的だ。



ダッシュ弱攻撃。出が早くてリーチもある。

●**疾風上段突き**

槍を、前方へ思いきり突き出す。かなりリーチがあり、しゃがみガードしている相手にもダメージを与えられる。

コマンドの重複に注意。

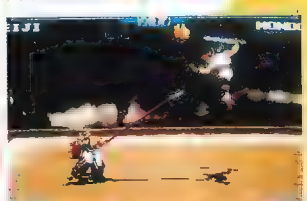
●**豪力天舞**

槍を回転させながら斜め前方へ跳び上がる。飛昇斬などと同じ対空必殺技だ。

●**疾風天突き**

疾風上段突きと同じように、槍を斜め上へ向けて突き出す。

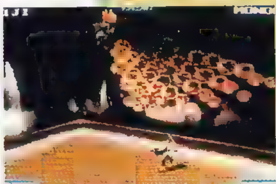
相手との距離が開いているときの、遠距離用対空技として使えそうだ。



疾風天突き。出が遅いのが少し難点か？



超力門土砲。構えたあと前かがみになって、背中の木箱からの火の球発射。



超力大仏滅。避けられないように願おう。

超力大仏滅

豪力天舞と同じモーションで上空へ跳び上がり、その後空中から地表へ大量の火球をふらして降りてくる。

跳び上がるモーションが長いので、直撃させるのはまず無理。削り技として考えよう。

超力門土砲

背中にかついでいる木箱から、何発もの火球が出て相手めがけて飛んでいく。地上で出せる飛び道具と思っていい。

出始めモーションの構えのポーズにも攻撃判定があるので、わりと強い。



火の球は連射される。当たると相手はダウン。

必殺技 A～Cは一発必殺技に対応	豪力風神	A	＋
	疾風上段突き	B	＋
	豪力天舞	C	＋
	疾風天突き		＋
秘伝必殺技	超力大仏滅		＋強
究極宝技	超力門土砲		攻撃ボタン4つ同時押し



う〜んジ・エンド
デューク

金の鎧をまとっていい感じだ。騎士道街道まっしぐら！

担当：K-TAN

ふつーくん

●**サザンクロス**
技としては、ゆるやかに突進しつつ剣を横に払い、そこから1回転しつつ剣を縦に振り下ろすというものだ。弱で出すとこの縦に振り下ろすまでは出ない。
1のときと比べて、最初に相手に向かうときのスピードが速くなったようだ。
それから、強で出したとき、最後の縦に振り下ろしたときの剣が、相手を通り越してしまって当たらないなんてことが前作ではあったが、「2」では、きちんと全部決まるようになっているぞ。


ここまでちゃんと入るぞ。


のびてるのびてる。

●**デス**
水平に剣を振り払ってから、縦に剣を振り下ろすというものだが、2発目の縦に振り下ろしたときの剣が異常に長い。まるで、のび〜る斬りのようだ（こっちのほうがだんとつに長い！）。

●**コフィン**
とても剣術っぽくてカッコイイ。決定的。
剣道で言うと「胴！」ってあるよね。これで攻撃しつつ相手の横（脇）をすり抜け、再びUターンして後からまた剣を振り払うという技だ。
こいつはいいぞ。

●**ハード・ローズ**
これは、ちょっと今は説明できないので次回に…ごめんなさい。

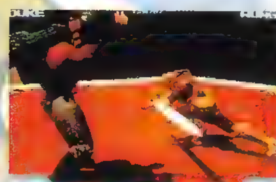
ジ・エンド

ゆるやかに剣を回尖塔のよう回転させ、そのあとは剣を一気に縦に振り下ろすというデスに似た技。威力はかなり高いぞ。


脇をすり抜けつつ…、

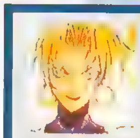
グランドクロス

ラングーの大地の怒りのような感じで剣を地に叩きつけるのだが、デュークの場合は、その名の通りに、デュークを中心にして四方（十字形）に飛び道具が出る。なかなか迫力のある技だぞ。


また帰って来る。


ズドーン！という響きがいい。

必殺技 A〜Cは 一発必殺技 に対応	サザンクロス	A	＋
	デス	B	＋
	コフィン	C	＋
	ハード・ローズ		＋
秘伝必殺技	ジ・エンド		＋強
究極宝技	グランドクロス		攻撃ボタン4つ同時押し



さわっちゃ駄目なのだ
ソフィア

闘神伝2への変化はソフィアの魅力を素直に伸ばしてる。やっぱこうでなくちゃ！

このバージョンを見て熱くなった：珈琲　ふりーく

ソフィアというと、鞭によるリーチの長さと、コールミークィーンのガードのされにくさがウリであった。2のソフィアは前作をベースに、地上対空系の新技と強力な究極宝技を身に付けた形となっている。また一部の必殺技は空中でも出せるようになっており、闘いの組み立てを考えるのが面白いぞ。

●**オーロラ・レボリューション**
バレリーナのように横方向に体を回転しながら突進していく技。ヒットしても相手はダウンしないので、大で出すのは危険。リングアウトも怖いしね。このあたりは前作通り。地上で出すなら小だろう。
2からは空中でも出せるようになっており、斜め下方向に進んでいくのだ。

●**サンダー・リング**
リング状の飛び道具。小で出せば横方向に飛び、大で出せば斜め上方向に飛ぶ。2からはオーロラレボリューションと同じく空中で出せるようになっており、小は斜め下に飛び大は横方向に飛ぶのだ。

●**ラトル・スネーク**
鞭を振りまわす技。攻撃時間の長さと、何回か削ることができるのが売り。小と大では攻撃時間が異なる。

●**ラブ・シャワー**
期待の新技！地上対空系の必殺技がなかったソフィアにとっては願ってもない新技である。空中で弧を描くエフェクトが美しい。小と大では軌道が違い、上方向にも横方向にも大のほうが伸びるぞ。


ラブ・シャワー。みとれてちゃだめだよ。


ラブ・シャワーヒット。ほらいわんこっちゃない。

コールミークィーン

よくよく考えなくてもソフィアらしいネーミングの秘伝必殺技。エフェクト付きのオーロラ・レボリューション小が宙に浮くところを想像してもらえれば良い。宙に浮いているのでもちろんしゃがみガード不可だ。前作のコールミークィーンほど回り込まなくなったので、出かかりを当てるようにしていきたいところ。

ラブラバー

うわさの「さわってもいいのよ」技。コマンドを入力すると、直立のまま相手方向に近付きつつ「さわってもいいのよ」。この時のホーミング性能はかなりのものだ。ソフィアの言葉につられて手を出してしまうと、女王様豹変！「ラブラバー」の声とともに相手キャラのまわりをオーロラ・レボリューション大のポーズでぐるっとまわり、ダメージを与えるのだ。


「さわってもいいのよ」。額面通り受けとると…、


「ラブラバー！」。ああ、もっと（K-TAN風）。

必殺技 A〜Cは 一発必殺技 に対応	オーロラ・レボリューション	A	＋
	サンダー・リング	B	＋
	ラトル・スネーク	C	＋
	ラブ・シャワー		＋
秘伝必殺技	コールミークィーン		＋強
究極宝技	ラブラバー		攻撃ボタン4つ同時押し

左ルートのAREA6(2ステージ分)に突入!



今回は、都市ステージと、砂漠ステージへ突入! これに加え、4機ある自機の性能比較も公開だ!

担当：ずるずる

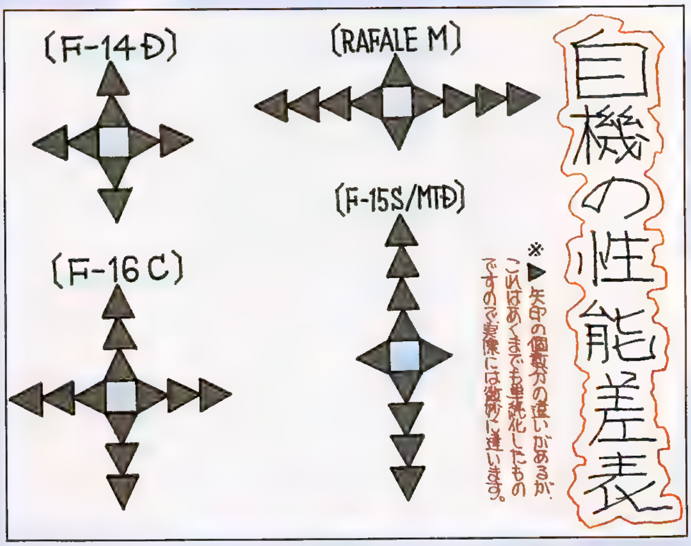
後半ステージへ突入!

エリア2をクリアしたあとに分岐で左を選び、エリア3、4、5とクリアしたあと、再び分岐へ。ここでさらに二手に分かれる。

左へ進むと都市ステージ(都市ステージとしては2つ目になる)、右へ進むと砂漠ステージとなる。

どちらも地面が存在するエリア、上空からの攻撃に合わせて、地上からも厳しい攻撃があることは言うまでもないだろう。

後半ステージに入ると攻撃もいっそう激しくなってくる。そんな激しい攻撃をかわすためにまず自機の選択をもう1度ここで確かめたい。各機体の性能を見てみよう。



上下左右に性能差あり! どれが操作しやすい?

各機体の運動性能を左表のような感じで表してみた。

機体の上下左右にある矢印がその運動能力の量を表している(この矢印の数はわかりやすくするため単純に表現したもの、実際はもっと微妙)。

すでにいろいろと試している読者もいるだろう。多分、感じている通りのものだと思う。

基本をF-14Dとすると、F-15S/MTDは、上下が強化、左右が弱体、F-16Cは、上下左右とも強化、RAFALE Mは、上下が弱体、左右が強化といったところだ。

バランスを考えるか、突出性能を選ぶかは、プレイスタイルで変わる。どうする?

視点の違いもちょっと気になる

あまり気にならないかも知れないが、このゲームにも視点切り替えが存在する。

そのタイプは2つ。

1つは初期設定の状態で、自機が大きく映し出されているもの。地平線が傾く。

もう1つは、自機がやや前方に移動し、小さく映っているものだ。地平線は傾かない。

大きいと当たり判定がでかいということはないが、大きければ、それだけ視界を妨げることになるので、オススメは自機が前方へ移動した2つ目のタイプだ。

スタートしたらすぐ押そう。



この視点は、初期設定のもので、自機は大きい。



そしてこれがもう1つの視点。どちらも後方から見るものだ。

各ステージに1個ずつ存在! 20万点キャラ2タイプ

稼ぐためにはどうする。そう全部撃墜すればいい。もちろんボスも! だけどこれだけではない。次の2キャラに注目!

1つ目は砲台。地上面にしか存在しないボーナスキャラ。

もう1つは、空中面で出現する翼竜だ。これらはバルカンでないと倒せない。倒せば20万点入る! 絶っ対狙うべし。



この砲台が20万点。地上へバルカンを撃つのだから大変。



バルカンを撃ちっぱなしだと意外に気がつかない。

AREA6 都市②ステージ



左ルートのさらに左ルートのエリア6「都市ステージ」。ここを、エリア3（右ルート）の都市ステージを比べると、より起伏のある地形にある都市ということが言える。高層ビルの中も飛ぶし、海上にも出る、丘の上スレスレをも飛ぶ。攻撃は…強力になっている。



スタートしてすぐ後ろから敵機。とりあえずあいさつってやつ。

前半の攻撃の中心は、戦闘機。後ろからも出るし、前からも出てくる。その出方は、ポツンポツンと1機ずつではなく、最低でも2機ずつ、ドーンと10機出ることもある。後方からも同じ。出てくるときは一気に出てくる。



この都市にも高層ビルがある。例の通り、ぶつからない。

その中には飛行船タイプも存在する。他の敵機が速いため、つい見逃すことも。しっかりロックしていきたい。



長い橋上を飛ぶ。その右に艦船が見える。ロックオン！

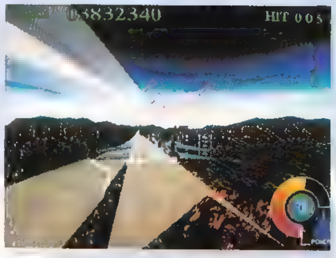
中盤には大きな橋も見ることができる。この橋の右に艦船がいる。もちろん敵だ！海上の敵もロックしていく。



戦闘機のほかにヘリも出現する。正面に気を取られると危険だ。

地上関係は艦船のみなので、それが終わればあとは上空に集中すればいい。

だがその上空で出てくる敵機、油断はできない。出てくる量が量だけに、ロックし忘れるとミサイルの雨嵐だ！



ぶわ～と出現！すぐロックオンへ。どんどん撃っていくしか！

後半に入ると、突然丘が見えてくる。このままでは！大丈夫、墜落なんてことはないが、その丘の頂上はちょうど飛行する高さ！

建物ギリギリ、ひょっとしてぶつかってない、これ！



うっひょ～！丘が目前に！建物もある！でもぶつからな～い！

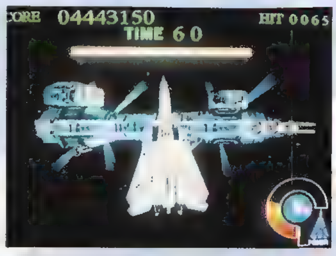
都市②ステージボス「ヴァシュラII」

ここ「都市ステージ②」で登場するボスは、エリア3で登場したボス「ヴァシュラ」となんと同型。だがその名は「ヴァシュラII」だ。

全長617・04m、全幅208・64m、全高171・60mと、大きさは「ヴァシュラ」と同じ。

実はこの「ヴァシュラ」型は、全部で2機建造された。

1機は、機体の左右に2つずつの固定翼とパイロンを持った空戦仕様として作られたもの。

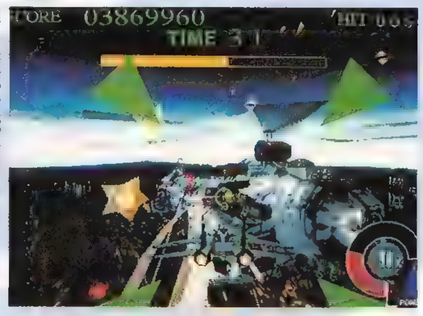


左ルート、左のボス「ヴァシュラII」。さらに強力なタイプだ。

もう1機は、固定翼の代わりに爆撃用ユニットを装備している重爆仕様として作られたものだ。

前者はエリア3で、後者をここのエリア6で作っている。

この大きなヘリに装備される武装は、空中機雷と、バルカン砲14門。強力である！



狙うは腹部の機雷射出口。ここをバルカンで狙い撃ちせよ！



AREA6 砂漠ステージ

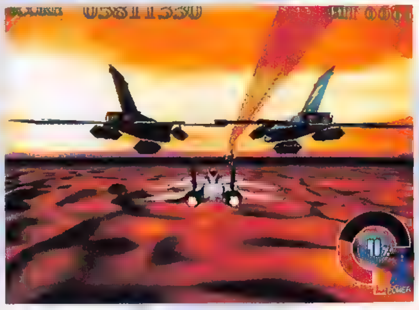


左ルートで進み、エリア5のあとにある分岐で右を選ぶとここ「砂漠ステージ」へ。

ここのステージは、その名の通りのもので、茶色の風景がずっと続くステージ。

その中で、砂丘があり、ピラミッドがあり、谷があり、プラントがある。

低空を飛ぶのも特徴。

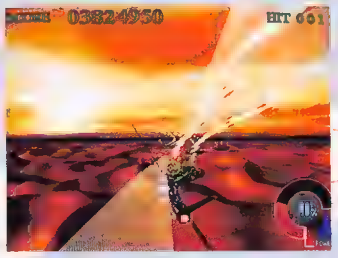


いきなり後ろから。左のエリア6よりも迫力ある出方をする。

スタートしてすぐ後ろから敵戦闘機が飛来。すっごくビックリする。なめられてるような気がするが、そんなヤツ、5秒で撃墜してやろう。

ここのステージの特徴だが、全体的に低いところを飛ぶ。それに地上物が多い。

その地上物の多くは戦車。砂丘の影に隠れるようにして待っているようで、発見するのが少し遅れてしまうのが怖い。そのため、逃さないように追うので、横移動することが多くなる。



地上には戦車。バルカンを気をつけながら動くようにしよう。

当然戦車からの攻撃もある。その攻撃はバルカン砲。早めにロックできれば問題ないが、左右に展開しているものが多く、撃たれることが多い。当たらないために、なるべく止まらない、そして高度も変えながら（高いところから低いところへ）移動すること。



ピラミッドがいっぱい。その下から垂直離着機が上昇してくる。

上空の敵もいる。だがその数は多くない。

ここでの敵戦闘機は、垂直離着陸ができるタイプが多く出てくる。突然目前へ上昇してきて突進してくる。



箱形の輸送機！中から戦車が落下。それも狙うぞ！

できればその上昇中をロックしていきたい。

またヘリの攻撃も多い。ヘリの出方は、正面から少なく、後方、もしくは横からが多い。突然横から出てくることも。大きいのでビックリするが、あわてずロックオンして撃墜していこう。

途中、箱型の輸送機が出る。この中から戦車が落下してくる。これも当然、逃さずロックするぞ！



砂漠の中のプラントへ。視界が悪いので注意。おっと危ない。

砂漠ステージボス「クレイモア」

この「砂漠ステージ」のボスは、ホバークラフト戦艦「クレイモア」である。



ここのボス「クレイモア」。忙しく足を動かし、砂漠を爆走！



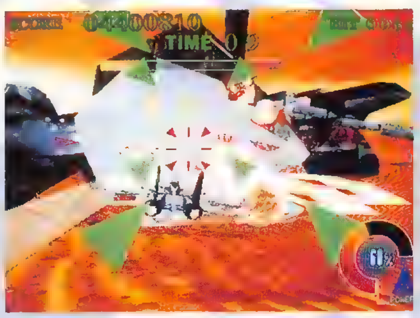
限定された特殊な区域でしか運用できないハースニールの反省の上で、ホバークラフトシステムの出力ユニットの小型化及び大幅な出力増強の成功により、巨体を浮上させ、驚異的な速度を得ることが可能になった。これにより、悪路走破性は、ハースニールとは比較にならないほど上昇した。

完成直前に取り付けられた長い足の情報はなく、どんな攻撃を行うことができるのかまったく不明。はたしてプレイ中に使われることは…。

このボスの壊せるところはかなり多い。まず両方にある砲台、本体にもある砲台、そして長～い足（根元と、上の関節部がロックできる）だ。

時間はたっぷりあるので、ゆっくり狙えるぞ！

速攻で倒すなら下部にある白い反応するところを徹底的にバルカンで撃ち込む。1つが壊れたらもう1つも。ガンガン撃ってOKだ。



壊すところが多い。時間もある。狙いすぎると当たるので注意。



じつはノーマルモード 後半面かなりキツイ

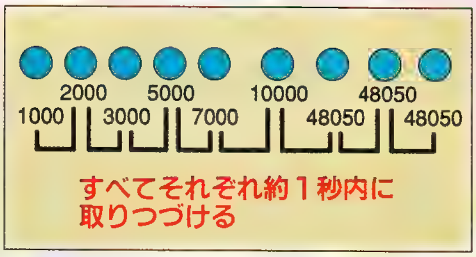
ゲーム天国 THE GAME PARADISE!

今回は、ノーマルモードの攻略に入ろうと思う。前半3面くらいはノーミスといきたいものだ。

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

前回の補足

さて、まずは前回の補足として、ボーナスのシステムについて、図をくわえてよりわかりやすくやってみたいと思う。



まず、図を見てもらおう。

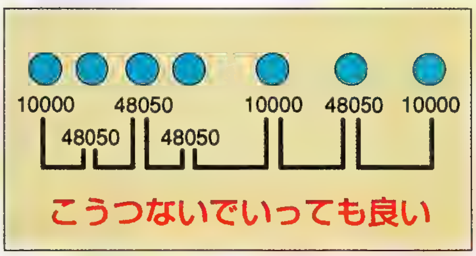
このように、ボーナスアイテムは、取り続けていくことによって、得点がどんどんアップしてゆく。

前回は、この得点が、7000か1万のときに、小ナスを出すと、ジャレコナスに変化する、と書いた。

しかし、その1万点の状態で、さらにジャレコナスを取り続けて（つないで）ゆくことで、その〝ジャレコナスを出すことのできる時間〟を、継続させていくことがわかった。

これは、ジャレコナスを取り続けていくことにより、ずーっと継続させていくことができ、タイムアタックモードでは……けっこうスゴイことになる。あとはみなさんで考えてみましょう。

ただし、ジャレコナスを出すための条件は、あくまでも1000点からずっと取りつづけていることがあって、ジャレコナスだけをいくつ取っても、次にジャレコナスを出す条件にはならないのである。そのへんを注意しながら、タイムアタックのパターンを考えてみよう。



また、図を見てもらおう。

このように、ジャレコナスの継続は、途中に小ナスを取っても可能である。

つまり、小ナスが必要以上に出てしまっても、ジャレコナスを取りつつ、〝つなぎ〟専用に小ナスを取っていくことで、小ナスの利用価値があるのである。

このときの小ナスの得点は、1万点で、ちゃんとジャレコナスの継続になっていることが証明されている。

もう知っている人も多いと思ったが、図でわかりやすくやっておきたいとも思ったので載せておいた。タイムアタックをみんなプレイしよう。


ジャレコナスから…、


小ナスを取っても1万点でつながってる。


さらにそのままジャレコにつなげられる。

ノーマルモードを攻略開始!

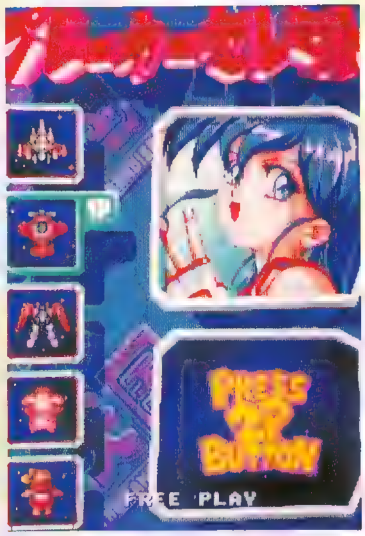
それでは、今回はノーマルモードを1面から攻略していこう。

では、各ステージ攻略に入るまえに、お約束の基本的なところを見ていくとしよう。

プラスアルファを使え!

まずはこれ。攻略の中で使用していく自機は、プラスアルファを使用する。

なぜなら、一番強いからだ。ショットは左右に広がるし、



イエー、セリアよ♡。

張り付いて撃てば、パワーだってかなりのもんだ。ボムはパワーこそ落ちるものの、有効時間が長くて使える。

ザコに対しても、ボスに対してもまんべんなく強く、ノーマルモードをプレイするなら、まずはプーペラでやってみることをオススメするぞ。

連射装置を付けてもらう!!

前の号でも言ったが、やはりシューティングゲームには、連射装置をゲームセンターに設置してもらいたい。

幸い今は、速射基板なども基板屋さんで手に入るので、お店の人にたのんで、ぜひ連射を付けてもらいましょう。

このゲームでは、連射装置が付いているかいないかで、攻略そのものが変わって来てしまう可能性がある。

Z-DYNEやぶたさんなどは、比較的連射がなくても大丈夫だが…。

とりあえず、攻略のほうは連射ありを前提にして話を進めていきたいので、そのへんはご了承いただきたい。

ただし、ゲーム天国はソフト連射がかかっているため、タイミングが悪いと連付きのほうが遅くなるときもある。

ランクについて

ランクは、プレイ時間と点数とショットパワーの3要素で決まる。

プレイ時間とは、死なないでプレイしているとどんどん上がっていくランクのことである。一機死ねば少しランクは下がる。

点数のランク。これは、今のところ大差ないように見えるが、1カ所だけ大きな違いがある。

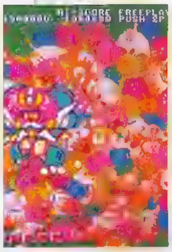
プレイヤーは、200万点で一機エクステンドするのだが、2面の中ボス“機動少女ともみちゃん”のところで、エクステンドしていないと、撃ってくる弾が3WAY。

で、エクステンドしていると、何と3WAYが5WAY弾に変化する。

こんな風に、得点の高さやパワーUP度でランクが上がっていくのである。

ショットパワーは、自機のショットの段階によって変化するランクのこと。当然最強だと上がる。

具体的にランクが上がるとどうなるかというと、敵の弾のスピードが上がる。敵の弾数が増える（一部のみ）など。


200万以下だと、3WAYなのが…、

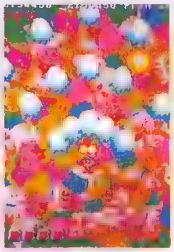

200万超えて最強状態だと、5WAY。分かりやすい。

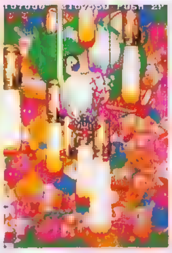
ため撃ち中ボムが撃てない！

攻略に入るまえに、ぜひとも知っていてほしいのが、やはりこれ。

以前にも言ったが、自機は、**“ため撃ちを出している間は、ボムを使うことができない”**のである。

同じように、**ボムを使っている間はため撃ちを発射することもできない。**


ため撃ちの出ている間はためが出ない！


ボムを使ってる間は“ため”ができない！

これのどこが重要なのかというと、ボムが使えない＝緊急回避ができないということなので、下手にため撃ちを出してしまうと、イキナリ敵の攻撃を受けたときに、逃げることができずに死んでしまうような事態を招く、ということだ。

なので、ため撃ちは、基本的に**使う場所を決めておいて、**他の場所では**むやみに溜めないこと**が重要だ。

ため撃ちは威力があるので、ここぞというときは使いたい。

だが、普通の場所は連射でもなんとかなるので、むやみにため撃ちばかりするのはよそう。


調子こいてタメ撃ちばっかり使ってると…、


イザーというとき困る。

オプションは何を取る？

オプションは5つの種類があるが、どれを取ったらいいのだろう？

一番強そうなのは、モモコのオプションである。

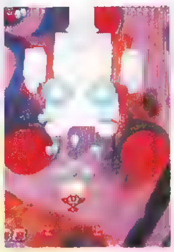
何といってもホーミングしてくれるのが魅力。さらにそれが2連射してくれるので、左右両方に付ければ4連射のホーミング弾だ。かなり心強いオプション。


2つ合わせて4連射のホーミング。強い。

次は、威力重視でいくならエクセリオンだろう。

ぶたさんの爆風は、実は威力がない。プーペラはワイドショットなので、正面への撃ち込みの強化のためにエクセリオンがいい。

オプションはしょせんサブウェポンなので、どれを取ってもあまり攻略自体に影響はないが、装備するなら、この2つのどちらかをオススメするぞ。


ぶたさんはアテにしないほうが。

ステージ1 ゲーセンワールド

では、1面から攻略を始めていこう。

1面は、はっきり言って簡単だが、あまり気を抜くとやられるので注意。特に、画面の左右からいきなり出てくるハイ皿の編隊。忘れていると体当たりをくらうぞ。


攻めすぎて前にでると…ドカン。

パワーアップを取りのがすな！

自機のショットは、初めすごく弱い。

ショットのパワーアップは、全部で8段階あるので、パワーアイテムを8個取ればフルパワーだ。

死んだときは、パワーは1段階落ちるだけで済む。つまり先の面で死んでも、比較的復活しやすい親切設計だ。

しかし、ここで重要なのは、初めにいかに早くフルパワーになるか？である。

1面では、パワーアップは全部で3個出現する。

3個、たったの3個だ。

これを、ひとつでも取りのがすと、あとあとまでひびいてくるので、パワーアップアイテムは、ひとつのこらず回収していきたい。


結構ナスに気を取られて落としやすい。

とにかく、パワーの出る場所は覚えておくに越したことはない。

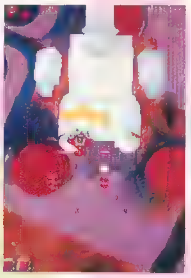
中ボス ポニーチェンジャーロボ

中ボス。とはいっても、1面ではただのザコ。でもそれなりにカタイので、張り付いて速攻でカタをつけよう。

まず、出て来たら張り付く。すると奴は、自機を狙って弾を撃ってくるので、写真のようにさがって避ける。

次に、円状に弾をはくので、それをかわしつつ撃ち込んでいれば、そろそろサヨウナラの時間。奴はコインを出すまでもなく壊れてくれるだろう。

コインを吐かれても、そんなに問題ない。最初の張り付きが重要。


まず張り付いて…、


こう避ける。速攻だ。

ピンボール

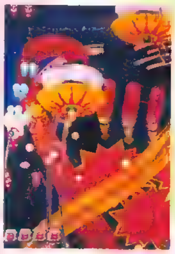
後半のピンボールのバンパー×3が、ちょっとうざったい。

まず、奴らが出てくる前に、左のボンバーと右のパワーアップをそれぞれ先に取ってしまおう。


奴らが浮いてくる前に、パワーを取ろう。

そして、奴らが出てきたら、一機ずつ撃ち込む。

奴らのばらまき弾は、正面にしか撃たないので、画面の左右に逃げてしまえば安全にかわせる。


ばらまき弾のときは左右に逃げる。

ちなみに、ここのナスは、倒したあと、すぐに壊さずに取っておけば、ジャレコナス大量取得のチャンス！狙ってみよう。

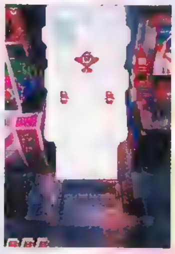

うまくこうなれば…、


こうして、ジャレコナスわんさか。

ボス アームチャンプ2―山田SP

ボスは、初めの段階と、空中に飛んでの2段階攻撃を仕掛けてくる。

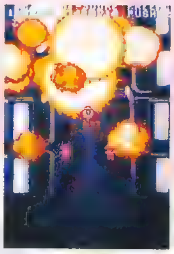
初めの段階は、重なって撃ち込むことができるので楽勝だ。


ここは重なっちゃおう。

2段階めも、ボスの真正面にピッタリくっついて連射すれば、ボスの攻撃が来る前に、ボスを倒すことができるぞ。

ボスの左右からの3WAYは、動かなければ当たらないのだ。


張り付いてれば3WAYは当たらない。


ボスの弾が来る前に終わる。

これで1ボスは楽勝!!

ちなみに、避けるときは、ボスの腕を、最初は真ん中に誘導して、2回めの突進を、画面の左右に少しだけ誘導してやる。腕が戻るときにやられやすいので、自機は端に逃げるようにすること。


2回めの腕をこんな風に誘導しよう。

ステージ2 クレーンワールド

2面も、1面同様、パワーアップは取りのがさないようにしよう。2面の敵はショットパワーが低いと押されがちになるので、パワーアップがより重要である。

カメさんABC

2面で気をつけたい敵は、カメさんだろう。

カメさんは、3種類いる。

このうち、小さいカメは、自機に向けて弾を撃ち、なおかつ画面を高速で移動するので、撃ちもらしてしまうとちょっとやっかい。

これは出現地点を覚え、サッサと倒してしまわないとダメだ。

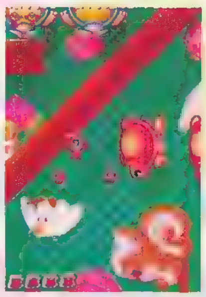
大きなカメ2種は、いずれも自機の動きに反応して、動きが変わる。

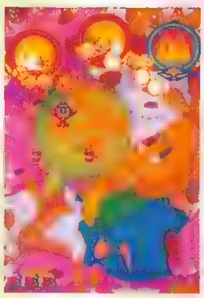

このカメ。右、左と2匹ずつ来るぞ。

ピンクのカメは、自機とタテの座標が合うと、方向転換して、自機のほうに向かってくる。

グラサンをしてるカメは、自機のショットでダメージをあるていど与えると、火の玉に変化して、急降下してくるのである。

気を付けたいのはグラサンのほうで、こいつらは意外とカタく、下手に撃ちに行くと体当たりをくらいかねないので、ムリに撃ちに行くのはやめよう。


自機と座標が合うとまがってくる。


グラサンカメは、撃つと火の玉になる。

よくあるのが、ジャレコナスを出したいがために体当たりをくらうこと。死んでしまっては元も子もないので、やめておこう。

このほかのザコは、プーペラなら問題なく倒せるはず。


ムリに撃とうとしないこと。

＊＊ゲーム天国タイムアタックキャンペーン＊＊

応募の決まり

●タイムアタック部門
5人のキャラクターそれぞれ、タイムアタックモードでのスコアを競ってもらいます。
本誌に付いている応募ハガキに必要事項を記入し、編集部まで送って下さい。
複数のキャラクターで応募したい場合は、応募ハガキのコピーを使用しても構いません。同じ人が1つのキャラクターで何通応募しても構いませんが、有効なのは、1つのキャラクターにつき一番得点の高い記録のみです。上位の独占はできません。
記録は、1人プレイでのものとします。

●イラスト部門
ゲーム天国に関するイラストを募集します。このゲームに関するイラストであれば、基本的にどんなものでも構いません。
官製はがき（またはハガキ大の大きさの紙）に、イラストを描いて、ゲーメスト編集部「ゲーム天国タイムアタックキャンペーン・イラスト部門」係まで送って下さい。
イラストに限らず、文章ネタなどでも一応オッケーです。
優秀な作品については、ゲーメスト本誌に掲載されます。

●各賞について
タイムアタック部門にて優秀な成績をおさめた人（各キャラクター上位5名）、イラスト部門で、本誌に掲載された優秀な人には、ジャレコさんからステキな賞品が与えられます。

●賞品
・そうま竜也先生原画のセルイラストを使用した、「特製ゲーム天国テレホンカード」 150名
・ゲーム天国に出演の5人の声優さんによる、寄せ書きサイン色紙 1名
・ゲーム天国に出演の声優さんの、特製グリーティングカード 12名
・「ゲーム天国」インストカード 10名
・「ゲーム天国」チラシ 50名
・「ゲーム天国」ポップ 10名
※テレホンカードについては、数が多いので、各賞に入賞できなかった人の中からも抽選で何名かにあげたいと思うので、自信のない人でも、テレカ目当てで応募してくれて全然構わないぞ。
※前回の募集から、またまたプレゼントがバージョンアップしたぞ！ヒマな人はどこが違うか考えてみよう。
※プレゼントは、希望の品があれば、「〜希望」と書いて送ると、イイかもしれないぞ！

●締め切り
第一回締め切り 12月15日（消印有効）
第二回締め切り 1月31日（消印有効）
集計＆発表は2回に分けて行います。第一回の発表は1月31日号の予定です。みなさん奮って応募しましょう！



右下から出る白いザコは、拡大中は判定がないので、あせる必要はない。

中ボス1 格闘動物シリーズ1 くま

くまが登場するまでに、まず〝ダメ〟を作っておくことが大切だ。
まず、出てきたら、**奴の判定が出るのを見はからって、**ため撃ちを当てる。
もちろん奴にギリギリまで近付いて、ショットをフルに当てるのだ。
その後も、そのまま奴に張り付いて撃ち込めば、奴の弾が1〜2発出たくらいの所で倒せる。
奴は最初、左に動くので、それに合わせて動いてやればすぐだ。




最初にため撃ちをお見舞いして、一緒に動けば、もうサヨナラ。

中ボス2 機動少女ともみちゃん フルアーマータイプ

ともみちゃんは、まずは体当たりをくらわないように気を付けよう。今までのように張り付こうとすると、ともみちゃんの体当たりをくらいやすい。
なので、わりとひかえめに近付きつつ、ため撃ちをまず1撃。
そして、奴の5WAY（または3WAY）を正面の弾の左右のスキマに入って避けつつ撃ち込む。正面のスキマは、結構広いので、必ずそこで避けるようにするといい。ムリに大きく避けると、逆にピンチを招きやすいぞ。



体当たりが怖いので、このへんで撃ち込む。



このスキマに入る。チョンと避ける感じ。

ボス 超の一てんきボス レアちゃん

ボスは、はっきり言ってとんでもなく弱い。
基本的に、ザコばらまきと猫に小判攻撃しかして来ないのだが、どちらの攻撃も、さがってショットを連射していればまず死なない。
小判は、撃つと四方に分裂するので、そこのところにちょっと気をつかうくらい。
それ以前に、このボスは、弱点のすずが出たときに、めいっぱい張り付いて連射すれば、わずか2回の攻撃を与えるだけで倒すことができる。

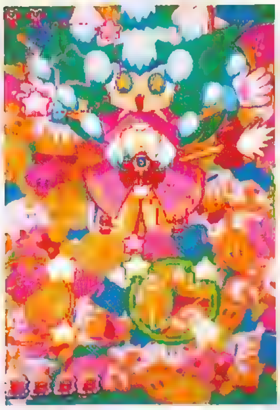


小判は分裂する。が、問題ではない。



このぐらい接近して撃ち込む。弾は来ないから安心して撃て！

まあ、このボスは適当に流して、次の面に入る前の息抜きにでもしよう。
あ、でも、ランクの上昇のことを考えると、なるべく早く倒しておくに越したことはないので、やっぱりこいつは最速で倒してしまいたい。



負けることはないと思うけど、早く倒せればなおいい。

次回予告

さて、次回からも、ノーマルモードの攻略を続けていきたいと思う。
タイムアタックモードの攻略は、キャラクター別にやるかどうか検討中だ。
なるべくみなさんのニーズに応えるので、みんなハガキを出しまくろう。
その次第によって、ページの都合が変わってくるのだ。
タイムアタックキャンペーンも大募集中!!さあ。

新隠れキャラクターの秘密に迫る！



©(株)ナムコ

ナムコクラシックコレクション Vol.1

ランク調整はここまで来ればもう意味ナシ。難しいけど頑張って挑戦しようぜ！

担当：隠れ大学生の立来多

新隠れキャラ登場！ その名は「スーパーソル」

すでに目撃した人も少なからずいるだろう、赤く不気味に光る銀色の塊を（UFOじゃないよ）。

その正体はスーパーソルといって、出現させると5000点、さらに破壊すると2000点が入るというありがたい得点源なのだ。今月はこのスーパーソルの解説していこう。

まず出現条件だが、ただ出現地点にブラスターを撃ち込むだけではない。**ひとつ手前のエリアにあるソルをすべて出現させ、かつスーパーソルの出現地点を発見して撃たなければならないのだ。**

ということは、ミスをしてソルをすべて出さないうちに次のエリアへ進んでしまったら、もう絶対に出すことができなくなってしまうのだ。また、隠されているのはエリア1を除いた各エリアに1本ずつ、計15本である。

それではエリア2～7のスーパーソルを写真にて公開しよう。ちなみに出現条件を満たしていないとレーダーにも反応しないから注意してね。



ここは序盤戦に隠されている。



グロブダーの右側。すぐに出してフラッグに備えよう。



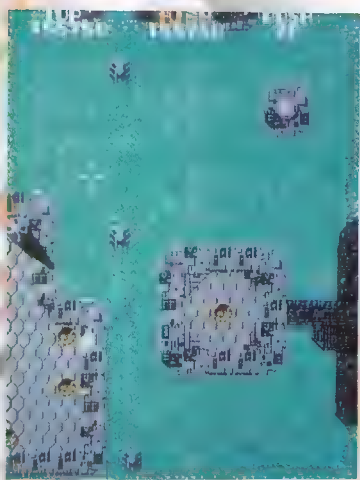
1本目のソルの左どなりにある。



踊るレイヤ地帯の手前、中央のラインに潜んでいる。



最初の川の向こう岸、と覚えましょう。



レイヤ3機の後方にある。エトルを壊してから出そう。

AREA 8

アンドアジェネシスの「小型タイプ」が3機登場する。すぐに片付けようとせずに、写真のように空中物をしばらく相手にしてからあとでゆっくり倒すのがよい。

急いで倒そうとすると、アンドアジェネシスの動きがトリッキーで狙いにくいし、空中物も同時に相手をしなくてはいけないのでメリットは何もない。くれぐれも速攻。

後半に隠されているソルは、ほんの一瞬しか出現させるチャンスがなく、全エリア中でも一、二を争うぐらい難しい。

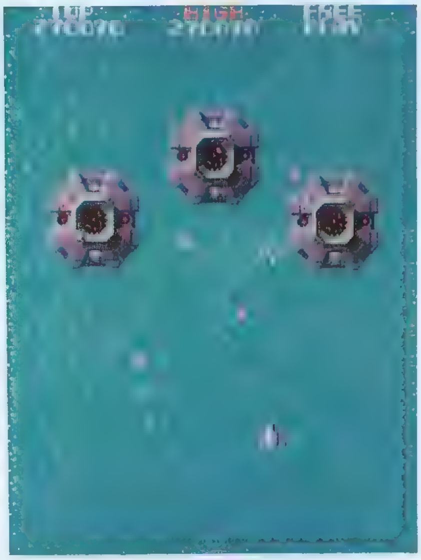
コツはあらかじめ上で待ち、続けざまにデローダを破壊すること。空中物も逃さず叩け！



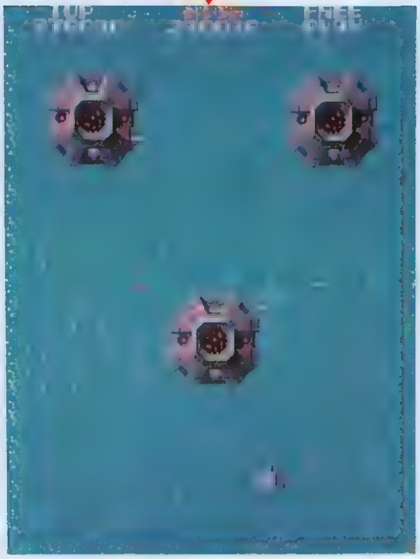
まずザカートを狙おう。



中央か両側の2機が急降下してくる。余裕があれば狙おう。



ザカート1編隊を挟んで、あとはずっとギドスパリオだ。



ギドスパリオ1編隊に続いてブラグザカートがくるぞ！



アンドアジェネシスはほとんど動かない。余裕で倒せるよ。



一瞬のチャンスを逃すな！ デローダもすぐに壊そう。



AREA 9

オリジナル版同様、開始直後にギドスパリオが出現し、地上には4本のソルが隠されている。1本目は得点の一万と千の位の間に照準を合わせておけば探し回らないで楽に出すことができる。残り3本は少しずつ右に動いていけば見逃すことなく安定して4本出現させられるハズだ。

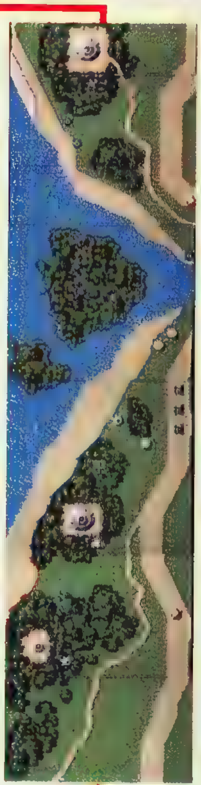
5本目のソルを出現させたら、地上物のレイヤとドモグラムを出現即破壊できるようにパターン化しよう。特にレイヤは1機でも放っておくと、最後のガルデローータを狙うタイミングが遅れてしまうからだ。ここで死ぬのはもったいないよ！



4本のソルが並ぶ。本当に昔とそっくりだ。



まず左からスタート。





右、左と続けざまに破壊して、



今度は右からドモグラム2機が並んで出現する。



そして急いでレイヤを壊してガルデローータに挑め！



AREA 10

空中物と地上物の複合が繰り返される。最初のポイントは、2回目の空中物が出現している間にソルを2本とも狙えるかであるが、無理して破壊しようと思わなければそう難しくはない。

このエリア最大の難関は、次の空中物とガルデローータの複合攻撃。そこへ曲者のドモグラムが中央から出現する。1機だけだからといって放っておくと、ガルデローータに接近するところをすかさず狙われてしまう。絶対に逃さない。

直後の4機並んで現れるグロブダーは、右側のものが2万点、奥にいるのは1万点というボーナスキャラだ。ブラスターを感知すると前方へダッシュするので、やや手前の軌道上へ置くように撃つとよい。



ソルは出現させるだけで十分。空中物を狙おう。



この辺りからブラスターを撃てばピッタリ命中する。



アイテムを素早く取らないと、レイヤの逆襲が待っている。

終盤は高速で移動するレイヤを破壊できるかにすべてがかかっている。パワーアップアイテムを素早く回収しないと、取り返しのつかない状態になってしまう。安全にいくならば、アイテムを無視してしまってもよい。スーパーソルも出現させるだけで十分だよ。







AREA 11

序盤は隠されているスーパーソルを出現させたら、画面下のスペースを少し空けて待機しよう。1枚のバキュラが突然下から出現するからだ。このいかにも狙った演出(?)に引っかからないように！

ガルデロータが3台たて続けに出現した直後の、2本目の川のライン上にはスペシャルフラッグがある。これを確実に取ることが、このエリア最大の課題であると言っていいだろう。

コツは右端から探し始めて少しずつ左へ動いていくことである。左側から始めてしまうと、すぐ近くに隠れているソルの位置がこれまた左寄りなため、狙う時間をロスしてしまうからだ。頭の中でそのワケをよ～く考えてみてね。

理由はもうひとつある。次のゾシーとエトルの複合攻撃によって、ソルを狙う時間が少ないのがそれ。しかもゾシーは画面下から出現するのだ。サイドアタックで強引に突破しようと考えず、フラッグからソルを出すまでの動きを前述のようにしたほうがずっとクレバーなやり方だよ。



さりげなく出現するバキュラに当たらないように。



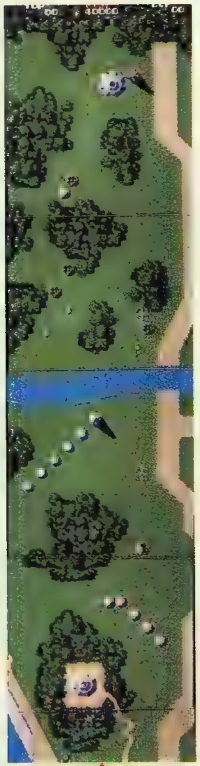
まず右からブラスターを撃っていく。

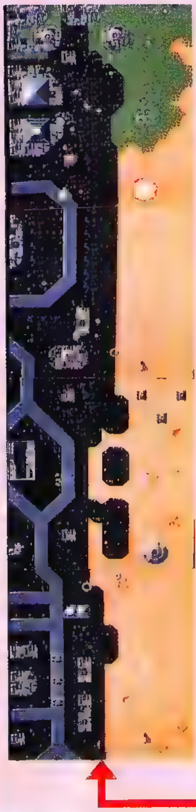


フラッグを出したらすぐに上へ移動して…、



すかさずソルを出そう。そして背後のゾシーを狙え！





今回は4面を攻略

ガンダーラ

いよいよ中盤であるが意外に簡単なこの面はサクッといけるはず。

担当：MVP ©BANPRESTO 1995

4面シーン1

4面は始まるとすぐに足がついた戦車のようなものがあり、これは自分が搭乗することが可能である。

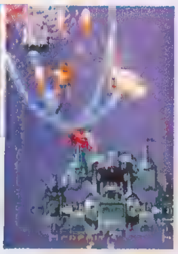


乗れる!!

●戦車3台ザコもろもろ地帯

最初に出てくる機動兵器には、別に乗る必要はない。確実に進んでいきたいのであれば、むしろ乗らずに行ったほうがいいかもしれない。

その理由は、機動兵器で先に進むと、敵を確実に倒していけないので、機動兵器が破壊された時に多くの敵に囲まれてしまうのだ。



しかし乗らない。

とまぁ機動兵器のことはおいておく。ここでは戦車が3台とたくさんの兵士と機銃を持っている兵士がいる。

まず優先順位としては、戦車→機銃→兵士、となる。

戦車は戦車にしてはやわらかい（?）ので照明からすこし撃ち込んでやればよい。

やっかいなのは機銃兵士だ。これは残しておくと弾をばらまいてくるので、出現したら1個ずつ確実に破壊していこう。

ここでちょっとショットに関する話をしよう。基本はバルカンでいっていると思うが、その時にめんどうくさいのがザコ兵士がたくさん出現するところである。基本的に前方に固定していると思うが、ザコ兵士を相手にするときは自分が動きたい方向に一度向きを変えていったほうがよい。

また、レバーグルグル、ボタン連打よりは、こまめにショットを固定→解除・固定とやったほうが兵士を倒しやすいことを覚えよう。

以上のことがわかれば、この地帯は楽勝だ。

●電車砲台地帯

線路が見えてきたら注意。すぐに左から電車が現れる。この電車には、中央に速射砲台と左右にちょっとした砲台がある。



残すとやっかい。

中央の砲台からは少し大きな弾を撃ってくるので注意しよう。

この電車地帯に入る前に、ザコ兵士がいるが、ザコと電車を両方相手にするようになってしまった場合は電車優先でいこう。

この電車は出現したらすぐに連射すれば弾を撃たれる前に倒せるので、実は弱い。

それさえわかっていれば、電車を倒したあとにザコ兵士を片づければよいのである。



電車は実は弱い。

●パワーローダー×2地帯

電車を楽勝で倒して進むとすぐにパワーローダーが前から2台くる。3面で出現したもののパワーアップ版で、弾をわらわらと撃ってくる。

シューティングに慣れている人なら余裕だと思うが、いきなり弾がたくさんくるのでビビりやすい。

ここはまず中央で最初のほうの弾をよける。そのまま中央にいると、だんだん弾においつめられてくるので、弾をよく見ること。追いつめられてきて、自分を狙った弾が来た時に、右か左のパワーロー



中央で待って、



やばくなったら逃げる。

ダーの下まで一気に動く。一気にいかないと死ぬので注意。

パワーローダーの下まで行ったら上を向いて連射しよう。次の弾を撃つ前に1台は破壊できるので、後は普通によけてもう片方を倒せばよい。

ここは中央から動くタイミングさえわかってしまえば楽勝なのだが、弾の多さにビビリがちだ。冷静に対処しよう。

めでたく2台のパワーローダーを倒すと、地面がパックリと開いて地下に侵入する。シーン2の始まりだ。

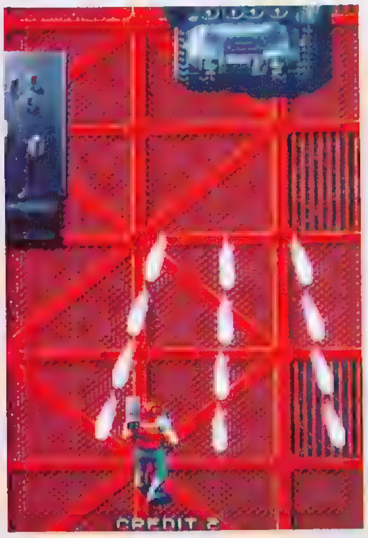
シーン2

シーン2は今までの感じとはちょっと違う基地の内部のようなものになっている。左右に突出物が多く、陰に潜んでいる機雷には要注意だ。

また、左右の端にはアイテムが落ちている所が多いので、隅々までくまなく歩こう。

●戦車×1地帯

この戦車は細長い弾を3方向に撃ってくる。大きく動くと、間に入ってよけることは不可能になってしまうので、引きつけて少しずつよけるという感じで間に入って撃つとよい。


間に入る。

●機雷

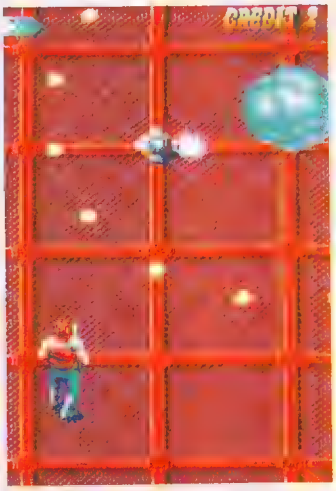
これは一定のダメージを与えると破裂し、弾をばらまく。だいたいこいつの斜め45度の位置にいればよい。1つずつ確実に壊していかないととんでもないことになるので注意。

●黄色い兵士地帯

ここでも黄色の兵士が左右から出現する。ここでやっかいなのが、スクロールさせてしまうと、次の戦車との混合攻撃になってしまうところだ。ここはゆっくりとすべての黄色の兵士を倒してから進もう。

●戦車地帯

この後戦車、機雷、床に走る電流の3つが混じってくる。床の電流は電流の速度はそんなに速くないのでよけるのは楽である。



機雷に注意。


電流で死ぬな!!

気にしなければいけないのが戦車と機雷であり、戦車の弾をよけようとして動いてしまい、その時に機雷を破裂させて弾をばらまかれてしまうというパターン。

ここは、戦車を優先させて機雷は戦車の後に倒すようにしよう。戦車を相手にする時は、必ず前方にショットを固定させておこう。固定させていないと、先ほど言ったパターンにはまり、死ぬ。

ショットを固定させるのと床の電流に注意してゆっくり進めば大丈夫だ。

●機雷地帯

何個か機雷があるが、1つずつ壊していけばいい。

ショットはもちろん機雷のある方向に固定させておこう。そうすれば一度に2つ破壊してしまうということが防げる。

この機雷地帯の最後に、右側にボムがあるので忘れずに取ろう。

さて、いよいよ4面ボスの登場だ。


忘れずに!

4面ボス

4面ボスは、よく動き回る戦車である。

その攻撃法は段階によって分けられる。

〈第1段階〉

①4つの小さい砲台から2WAY
②中央左右にある砲台から連射弾
③主砲から7WAYのワイドな弾
④主砲がレーザー状の狙い弾
⑤後部ハッチから黄色の兵士

である。①②が1~2回きたあとに③④⑤の順でくる。

①は自分が動かなければ当たらないので別に問題なし。

②は結構広がるので、左右に大きく動いてよけよう。

③はピピピッという前ぶれの音があるのでわかるのであるが、これは音量の小さいところではわかりにくい。じっくり相手を見て反応してよけよう。

実はこの弾キックを使ってすりぬけられるので、ぜひ覚えてほしい。なぜなら、あまりに近距離で撃たれた場合、キックしかよける方法がないからだ。もちろんボンバーでもよい。

④は左右に大きくよけ、弾の切れ目で切り返そう。

⑤は問題ないだろう。

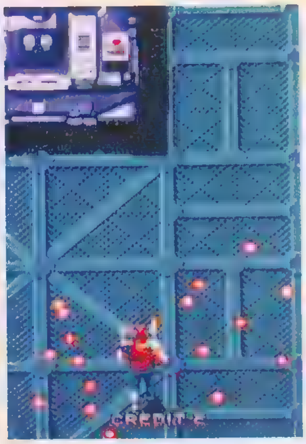
第1段階は、出現と同時に撃ち込んでいれば④⑤の攻撃がこないうちに第2段階にうつれるので、できれば超連射してすぐに形態を変えよう。

〈第2段階〉

③のみである。キックのタイミングさえ覚えれば問題ないだろう。


大きく動け!!


おまえらにはかまってられない。


動かなければよい。


キックでかわす。



いよいよクライマックス

ROCKMAN THE POWER BATTLE

©CAPCOM

今回て、ロックマン・ザ・パワーバトルの攻略も一段落。
敵はVAN・プーキンただ1体のみ!

担当：M.D.S.－ジョッキー★笹岡

ロックマン・ザ・パワーバトル

確実にクリアするために

さて、今回はCコースをやっていこうと思うが、どのコースもちゃんと各ボスの攻撃方法を覚えてしまい、キチンとパターン化していくことで、どのコースも意外とカンタンにクリアすることができると思う。

今回やるCコースも、覚えてしまえば意外と楽に攻略できる。

一番やってはいけないのが、覚えないで適当にプレイしてしまうこと。覚えていかないと、同じ攻撃に何度もやられてしまってみっともないぞ。

今回は、Cコースのオススメ順番と、各ボスキャラの覚えておきたいことを中心にやっていこう。最低限これだけ知っていればクリアできるということ。

では、早速、Cコース最初の敵から順番に見ていくことにしよう。

Cコースのオススメコース

さあ、恒例となったオススメコースの発表だ。みんなメモの用意はいいかな?

オススメの順番は…、

スラッシュマン
←ジャンクマン
←シェイドマン
←クラウドマン
←ターボマン
←フリーズマン

…と、このような順番になっている。

例によって、強いボスから順に倒していくという作戦である。

ちなみに、Cコースのボスは、マイキャラのため撃ちで"ぶっとばす"ことのできる奴が少ない。

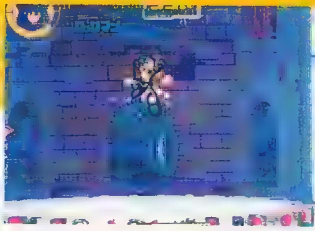
具体的には、シェイドマン、クラウドマン、ターボマンの3人が、ふっとばすことができない。

この3人は、ふっとばすことができないので、キチンと避け方をパターンにしておかないとキビシイ。

でも、逆にパターンにしやすいから、覚えてしまえば楽、というヤツだ。

前半の2人は、暴れ出すと手がつけられないので、最初のほうにもってきた。特にスラッシュマンは、放っておくと弾をはいたりするのでやっかいだ。速攻で倒してしまうのが一番といえよう。

では、この順番で、最初はスラッシュマンからいってみよう。



避け方さえパターン化してしまえば!



タメ撃ちを当ててもピクともしないぞ。

ジャングルステージ VSスラッシュマン

スラッシュマンは、通常は小ジャンプを繰り返している。

このとき、自機が近くにいたりすると、ナナメに体当たりをかましてくる。

また、着地後、持っているツメでマイキャラを攻撃してくる。

基本的に離れて戦うようにして、遠くからタメ撃ちを当てていこう。

近くに来たら、スライディングでくぐって、反対側に逃げて、同じようにする。



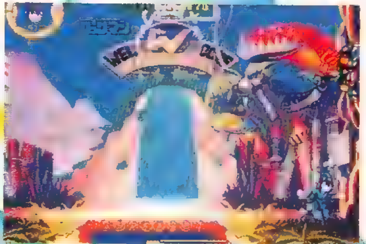
近くに来たなら、スライディングでくぐる。



スラッシュマンは後半にくると大変なことに。

ごくたまに、三角跳びをしてくる。

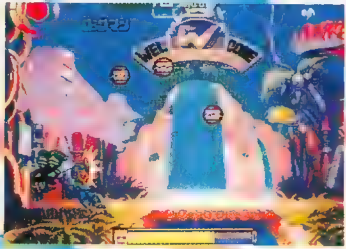
三角跳びのときは、ジャンプの内側に入るようにすると、ベストである。



三角跳びは、こうして内側にいれば安全。

1人めにしてしまえば、だいたいこいつは三角跳びの1回めくらいでトドメをさせるハズだ。

2人め以降にしてしまうと、奴は弾を降らして来たり、連続でナナメに突っ込んで来たりして、かなり具合が悪いのでやめておこう。



この弾が来ちゃうと手がつけられない。

タメ撃ちで、あるていど奴の動きを止められので、初めの相手にしてしまえば、そんなに強い相手ではないので安心してかかろう。

あとはタメ撃ちをミスらないように当てていくのみ。

VS ジャンクマン 工場ステージ

ジャンクマンは、比較的楽な相手である。

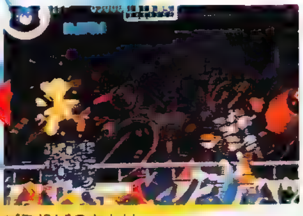
攻撃方法は、小ジャンプ、大ジャンプ＋弾、ゴミ投げから、ゴミに体当たりもしくは自機に体当たり、ゴミを身にまとう、後半、大ジャンプしてゴミを降らせる、とまあこのように多彩。

通常は、ジャンプの間をスライディングでくぐる。大ジャンプも、早めにスライディングでくぐれば問題ない。

ゴミ投げは、モーションが思いっきり大きいので、落ちついて跳べば何の問題もない。

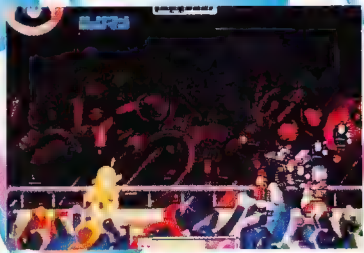
問題なのは、そのあとのゴミor自機への体当たり。

これは、どちらが来るかわからないので、とりあえずその場から離れておこう。


ゴミ投げのあとは…、


体当たりかもしれないので、とりあえず避けよう。

奴がゴミを身につけたら、その間は無敵だ。おとなしく避けに集中しよう。


この間は無敵。攻撃してもムダ。

これらの攻撃に対して、落ちついて対処できれば、このボスは勝ったも同然である。

ただし、後半にこのボスを持って来てしまうと、ちょっとばかりやっかいだ。

奴が画面外に跳んで、着地したと思ったら、上からゴミが降ってくる。このゴミには当たり判定があるので、十分な注意が必要だ。

後半に持ってこなければ、まずこの攻撃は来ないので安心して良い。


めったに来ないが、このゴミは当たる。

VS シェイドマン ワイリータワー

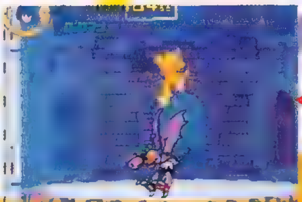
シェイドマンは、一定の攻撃パターンを常に繰り返している。

そのパターンとは、空中に飛んでからの体当たり～空中を飛んでから、着地～四角い弾×2、超音波×2～空中に飛んで体当たり～の繰り返しである。

体当たりのタイミングは、だいたい奴が画面の中央近くに来たら、いきなり来る。

そのタイミングを読んで、先読みぎみに跳んで、奴の進行方向とは逆にかわすと良い。慣れるまではちょっとツライかも。

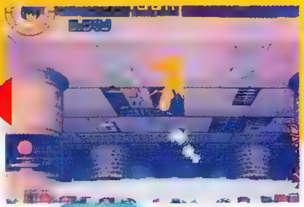

奴がこのへんに来たら…、


体当たりをジャンプ！タイミング重要。

弾については、一度避け方を覚えてしまえば、何てことはない。

最初の弾を画面中央でジャンプ。

次に来る弾を、少し引きつけつつ、中央で跳ぶ。すると、その次の超音波の1発めも同時に跳ぶことができる。


1発めは中央でジャンプ。

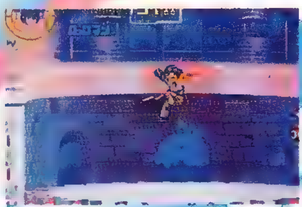

2発めと、超音波1発めを一緒にジャンプ。

その次は、超音波の2発めと、跳ね返ってくる1発めを同時に中央でジャンプ。

最後に、2発めの戻りを少し後ろにかわしてから、大きくなった超音波×2発を画面後方でジャンプ。

以上。これだけ覚えておけば、シェイドマンに負けることはないだろう。

完全にパターンなので、後半に持っていっても、一応大丈夫だ。避けに自信があれば挑戦してみよう。


2発めと、はね返ってくる音波を一緒にジャンプ。


2発めの戻りをさがってかわして…、


アカイ音波を、後方でジャンプ。

VS クラウドマン 気象研究所

クラウドマンも、やはり一定のパターンで攻撃を繰り返しているので、その攻撃をすべて覚えてしまえば、何の問題もなくなる。

まず、奴の攻撃は、最初から、自機を狙う雷、奴の真下に落ちる雷、それと同時に雨（左に流される）、体当たり、の繰り返しである。

初めの雷は、自機を狙ってくるので、撃たれた！と思ったら、その場からスライディングで離れて、そのあとにくる電撃を、垂直ジャンプでかわす。

奴の真下に落ちる雷は、その場で、来る電撃を垂直ジャンプ。右側にいるときは、雨に流されないよう、右にレバーを入れつつジャンプするように。

体当たりが来たら、奴の上下移動のタイミングをよく見よう。

そして、奴が上に上がっている所を見はからって、スライディングで奴の下をくぐろう。

タイミングがズレるとくらってしまうので、体で覚えて、すぐに抜けられるように練習しよう。

あとは、この繰り返しで楽勝。


雷が来たら、スライディングで逃げて…、


そのあとの電撃を垂直ジャンプ。

VS ターボマン 市街地

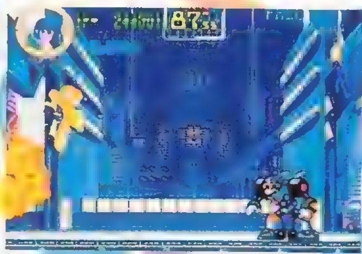
ターボマンも、これまた、一定パターンの繰り返し攻撃しか来ない。

ターボマンの攻撃パターンは、かなり分かりやすい。

まず、最初にジャンプしてからの炎とばし攻撃。

続いて、車に変形しての突進攻撃。

そして、突進のあと吸い寄せ攻撃。そのあとは、ジャンプしての炎攻撃に戻る、の繰り返しだ。

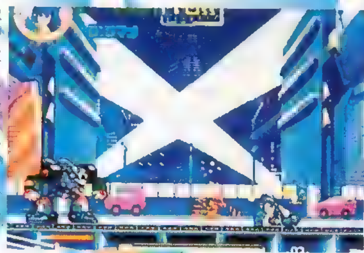


炎は、端で待ってこのように。

炎攻撃は、画面はじで待って、大きくジャンプして避けよう。

続いてくる突進も、大きくジャンプして避ける。

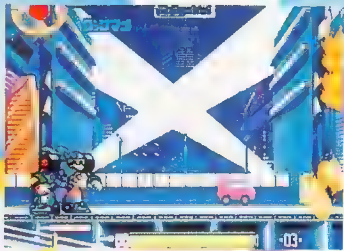
この突進してくる回数だけは、そのときによってマチマチである。だいたい2~3回この突進が来る。



吸いよせはスライディングで逃げる。

吸いよせは、スライディングでかわしていくのが良い。レバーだけだと、吸い負けてしまうぞ。

あとはこの繰り返しなので、さほど問題なく倒せるだろう。



炎はくらうとデカイ。避ければいいだけの話。

VS フリーズマン 氷上基地

フリーズマンは、通常走り回っていて、画面の端、もしくは中央でいったん止まったら氷の弾を撃ってくる。

そして、たまに、止まったときに氷のつららを画面の上から降らせてくる攻撃をしてくる。

氷の弾は、くらうと動けなくなってしまうので、絶対くらってはいけない攻撃だ。



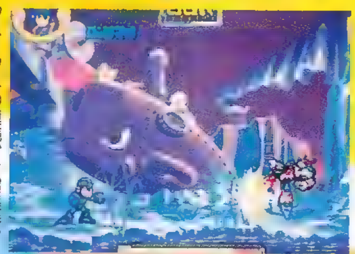
氷の弾は、くらうと動けなくなるぞ。

つらら攻撃は、出されてしまうと防ぎようがないことが多いのだが、これは未然に防ぐことができる。

奴がつららを出しそうにポーズをとったら、すかさずタメ撃ちを当ててやろう。すると、奴はふっ跳んで、



つららを出しそうになったら…、



タメ~タメの連続で、超楽勝。

つららは消滅してしまうのだ。

奴につららを出されそうになったら、こうして防ごう。

しかし、こんなことをしなくても、普通にタメ撃ち~タメ撃ちで、連続してタメを当てていけば、奴の動きをほとんど封じることができる。

こうしてやれば、奴の攻撃をほとんど見ることなく、カンタンに倒せるであろう。

最も問題なく倒せるボスだ。



落ちてくる前に、タメ撃ちで攻撃すればOK。

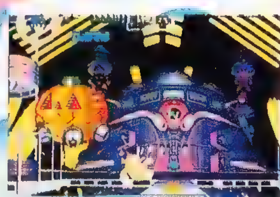
VS VAN・プーキン ワイリーステージ

このボスは、今までの中ボスとは、見た目にもちょっと違う。

攻撃は、小、小、大ジャンプが一セットのジャンプ攻撃と、止まったあと口を開いてのコウモリ×6、or弾吐き攻撃、あと、ジャンプの代わりに地上を歩いてくる体当たりと、上空から落ちてくる体当たりもある。

注意したいのは、まず、体当たり3種。

ジャンプは、必ず3回1セットでくるので、追いつめられそうになった所でスライディングだ。



端に追いつめられやすい。早めに抜けよう。

地上から歩いて来たら、三角跳びで逃げ、上空から落ちてくるのは、スライディングで逃げれば良い。

さて、もう一つ注意するのは、口を開けたときの攻撃。

まず、コウモリ。これは、奴の口が下のほうで開いたとき。

このときは、出てくるコウモリを、出た瞬間にタメ撃ちしよう。このときで最高4匹まで倒せる。



コウモリは、出た瞬間を狙い撃とう。

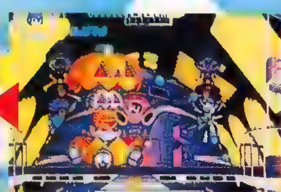
残ったコウモリは、ショットで処理するしかない。ショット1発で倒せるので、うまく倒そう。

はっきり言ってこの残ったコウモリだけは、うまくやってくれとしか言いようがない。

弾は、たいてい小ジャンプしてかわせば、なんとかなる程度の攻撃だ。写真のように軽く小ジャンプでかわしていこう。

あとは、口の中めがけてタメ撃ちをたたき込むのみ。コウモリの攻撃さえ耐えられれば、もう勝ちは見えているぞ。

がんばろう。



こんなときは、こんな感じで小ジャンプ。



これは、ここで避ければ問題なし。



とりあえず、コウモリをいかにかわすか!?だ。

ワイリーマシーンについて

ワイリーマシーンについては、ほぼAコースのものと変わりはない。

第一段階の手が、多少防御がカタくなったのと、2段階めの初めにサンダーが来ることがあるくらいだ。とりあえずAコース、Bコースをクリアして来た人なら、何ら問題なく倒せるだろう。

さあエンディング。キャラごとにエンディングが違うので、全キャラでクリアを見るのも一興だ。

じゃまた。

あなどれないゲーム性
湾岸戦争

クリア狙いなら、連射力が大事。弾よけはさほど難しくない、誰もが楽しめるゲームだ。

担当:不完全体セフィロス:石井ぜんじ



このゲームは、一風変わったシステムを持つシューティングゲームである。自機が大きいため、大味なゲームに思う人もいるかもしれないが、それは大きな間違い。独特の、オリジナリティあるゲーム性を持つゲームだ。

とはいえ、ルールはわかりやすく、難度もさほど高くない。シューティングの苦手な人にもおススメだ。まだゲームでクリアする楽しさを味わったことのない人も、ぜひチャレンジしてほしい。

今回は、初級、中級任務を攻略してみよう。

湾岸独自のルールを知ろう

このゲームの特徴は、下降・上昇ボタンがついていること。下降して着陸すると、捕虜や燃料、パワーUPを回収することができる。

このようにして集めた捕虜は、ヘリポートに着陸して降ろすことによって得点UPになる。そもそも、先に進むだけでなく、捕虜回収が目的となっているミッションは、目的を達成しないと先に進むことができない。

万一、捕虜を一定人数助けるのが目標なのに助けなかったらどうなるか。アーマーが1つはがされたうえに、またミッションの最初からスタートすることになる。弾をよけるだけでなく、捕虜を助けるなど目的を達成することが、このゲームの特徴であり面白さだと言えるだろう。

湾岸はここに注意しろ！

最初のうちは、基本的に敵を全部破壊していくことを考えよう。上級任務を除き、よほどゆっくり進まない限り、燃料はなくならないはずだ。

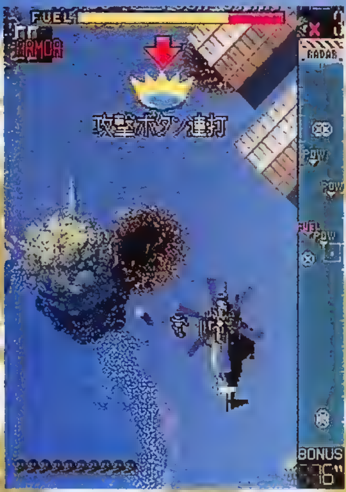
一応、任務を画面右下に表示される規定時間内にクリアすれば、アーマーが1つ回復する。だが、これはある程度うまくなるまでは狙うとかえって危険。全面クリアまでに3発くらわないようにすればいい。このほうが近道だ。

さて、敵と戦う時、捕虜の回収・ヘリポートでの解放のときに大事なのは、**ボタンを連打すること**。敵と戦うとき、早く倒せばそれだけ弾よけが楽。また、戦闘時や、回収&解放に時間がかかると、どんどん燃料が辛くなる。

ボタンを頑張って連打すれば、捕虜は走ってくれるから時間が節約できる。また、解放時には、ヘリポートの中でもジープに近いほうにヘリを止めること。ヘリからジープに捕虜は走っていくが、この距離が近いほど時間が短くてすむ。

また、捕虜が水の中や火の近くにいた場合、おぼれたり火にまかれて息絶えてしまうことがある。この場合はヘリを遠くでもいいから、早めに降ろして回収しよう。遅れると助けそこなうぞ。

捕虜の中でも、VIPと呼ばれる、白服の奴は助けると特別にボーナス点がもらえる、不時着した戦闘機などに撃ちこむと1人だけポツンと出てくる。優先的に助けよう。



白い服のVIP。優先して助けよう。



ヘリポートに回収した捕虜を降ろす。ボタン連打で早くなる。

初級任務 作戦名 クレイジーホース

3つの任務のうち、もちろん初級が最も簡単である。だが、最終面のMISSION3はかなり弾よけは難しい。油断は禁物。

初級は、特に気になるパズル的要素はない。弾に注意して、くらわないようにきちっと捕虜を救出していこう。

MISSION 1 味方を10人救出しろ

味方を10人救出するのが任務である。ヘリには一度に10人乗ることができる。つまり、ちゃんと捕虜を救出していけば、最初のヘリポートで必ずクリアできる計算になる。

ただし、きちっと捕虜を救出していっても、くらうとヘリから落ちてしまう。救出しつつ、くらわないことが必要だ。

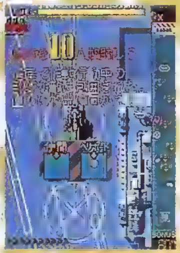
くらったり、救出しそこなったりしてヘリポートに降ろす人数が足りないと、先に進まなければならない。すると、それなりに激しい攻撃をしてくる。確実に、クリアのみを求めて行動するなら危険だ。これは、2面も同様。

それではさっそくMISSION 1の道のりを見ていこう。

まずスタートしたら、すぐ味方がいるので、これを回収。進んでいくと、戦車、砲台が左右にちらほら出現する。基本通りに、後から撃たれないように確実に全滅させていこう。

少し進むと、大きな館がある。これを壊すと、味方が出てくるので、パワーUPと共に回収。これで10人になっているはずだ。あとは、くらわずヘリポートで降ろすだけ。

ヘリポートの前に、敵の前線基地があり、戦車、砲台が密集しているところがある。CAUTIONという文字と共に画面が止まる。ここは、



クリア条件は、味方の救助。ヘリの定員は10人だ。



ヘリポート直前の攻撃の激しいところ。全滅させていこう。

フルパワーで左右に大きく動いてかわし、全滅させていこう。

MISSION 2 捕虜を10人救出しろ

2面スタート時に、TARGETの絵が出るので、これを逃さず破壊。捕虜を救出することが使命だ。

さて、スタートすると、さっそくターゲットが出現。急いで連射して撃ちこんで、トラックを破壊しよう。すると、捕虜が7人ほど回収できる。

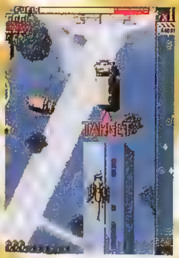
少し進むと、縦に長細い建物がある。ここから戦車が出てくるので、まずそれを倒す。すると、右に白服の男がいることに気づくだろう。これがウワサのVIPだ。回収しよう。

するとすぐ、細い建物の左からトラックが出現。これはターゲットなので、急いで撃ちこもう。壊すと捕虜を出すので、回収すると10人をオーバーする。近くのヘリポートに降ろせば、ほとんど敵と遭遇せずにクリアだ。

サクッとクリアするのが物足りない人は、その後を進んでみるのも楽しいだろう。ヘリポートはあと2つ、TARGETのトラックは2台出現する。途中で茶色の中型機が3WAYを撃ってくるが、ここが比較的難しい。



これがMISSION 2のターゲット。撃って捕虜を救出する。



スタート直後と、ヘリポートの近くにターゲット出現。

MISSION 3 ミサイル車両を破壊し、司令官を捕らえろ

要するに、壊せばいいということ。全般的に、攻撃の激しい面なので気をひきしめて進もう。

いきなりCAUTIONが出て、ヘリが4台出現する。とにかく速攻で壊そう。

戦車を壊しつつ進んでいくと、敵の要塞に行き当たる。4つの建物からは戦車が出現。中央の大きな建物からは、弾をばらまいてくる。

弾の間には入れるので、左右の端に追いつめられないように切り返そう。端に追いつめられない限り、よけられないことはない。

その後は、単発、2WAYと交互に弾を撃ってくる青いヘリが出現。ちょっと嫌な敵だ。安全に行くなら、大きく左右に弾をよけながら、粘り強く連射すればいい。2WAYの間に入るとちょっとだけ怖いが、倒すのは早い。

次のCAUTIONは、黒い羽根の巨大戦闘機。こいつは、フルパワーで連射して倒せば怖い攻撃をしてこない。2回目の弾がかなりかわし辛いので、急いで倒そう。

さて、次はとうとう最終ターゲットだ。砲台がたくさんあるが、ここまでに比べさほど怖い攻撃はしてこない。逃さず全部撃てばいいだけだ。TARGETをすべて破壊し、館を壊すとたくさんの味方が出現。確実に定員オーバーだ。

初級クリアすると、普通にクリアして200万後半、兵長に出世だ。相当シューティングが下手な人でも、必ずクリアできるのでぜひチャレンジしてみよう!



弾をばらまいてくる、初級で最も弾よけのきつい要塞。



このヘリの攻撃はあなどれない。大きくかわそう。



これが最終目標だ。すべて破壊しよう。

中級任務 作戦名 サンドストーム

面数は上級ほどではないが、これぞ湾岸というべきゲーム要素の強いコースである。MAPを覚え、ワナにひっかからないように注意すべし。

また、画面端にいる敵が、ポロッと水平方向に出す弾に要注意。くれぐれも敵を逃がすな!

MISSION 1 味方を14人救出しろ

実はこの任務、サンドストームというより海上の戦いが多い。いきなり海から始まる。まず、中型の船2隻を破壊すると、味方が海上で助けを求める。早く助けないとおぼれてしまう。とりあえず海上にヘリを降ろし、ボタン連打で泳いできてもらおう。

さて、ここで7人救助した場合、次に味方1人、パワーUP1つが現れる。このパワーUPは2人分なので、当然全員助けると定員オーバー。次に出現するVIPが救助できない。

別にVIPなんて助けなくてもクリアできるのだが、シャクなので1人助けずにおき、VIPは乗せてあげよう。ちなみに、このVIPは早めに画面をスクロールさせて、敵機を倒さないと出現しないことがあるので注意。

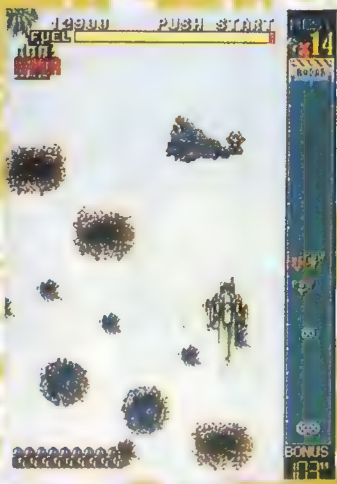
さて、ここですぐにCAUTIONとなり、ヘリが攻撃してくる。注意すべきなのは、片側のパーツが壊れ、ヘリがガクンと横に振られたあとの攻撃。今までと違い、急に正面に弾をばらまいてくるので、くらわないようにしよう。

ヘリポートに味方を降ろし、先に進むと、巨大飛行機とザコ戦車が出現する場所がある。ここは一気に進みにくく、押されやすい。慎重に撃ちまくり倒していこう。弾をくらうとパワーが落ち、ジリ貧になりやすい。

CAUTIONと共に下から戦車が出てくるが、地上物なので重なってもくらわない。乗っかって連射しよう。フルパワーで連射すれば、弾を撃たせずに倒せる。



おぼれている味方は早く着水して拾い上げないと沈んでしまう。



これがMISSION 1のVIP。定員オーバーだと乗れない。



片側のパーツを壊すと、正面に弾を連射してくる。



パワーUPが最強になるまでは意外に辛い。ゆっくり慎重に。

MISSION 2 捕虜を15人捕まえろ

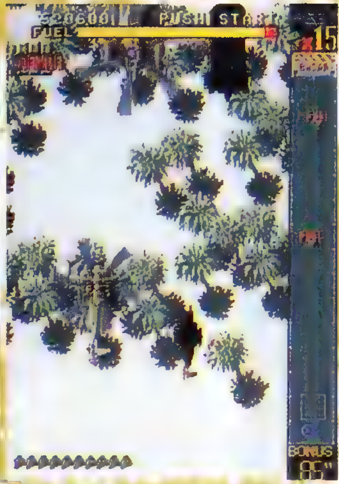
このミッションのターゲットは大型ヘリ。これに弾を撃ちこみ、破壊すると大量の捕虜とパワーUPが手に入るぞ。

いきなり、スタートで出現するので撃ちながら追いかけ、できるだけ破壊しよう。捕虜7人とパワーUPが手に入る。

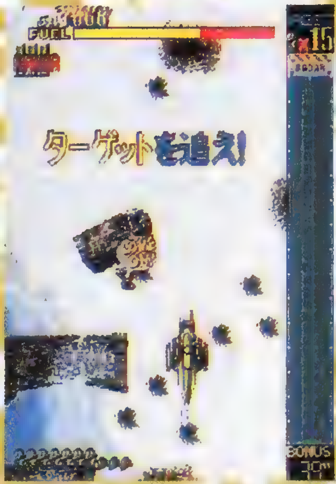
さらに進むと、左側が海になっていて、中型の船が停泊している。これを壊しているとターゲットのヘリが出現。おぼれる人を逃がさず回収していけば、ヘリの落とす捕虜を加えて確実に定員オーバー。

しかし、またまたその後にVIPがいる。壊れたジープの中に潜んでいるのだ。乗せていくなら、1人分席をあけておかなければならない。

ヘリポートに捕虜を降ろし、再び進むとまたターゲットが



このヘリがターゲット。弾を撃ってくるぞ。



ジープからVIPが。上官の命令は絶対？



ターゲットの左右のヘリを壊しても捕虜が多く出現。

すぐ出現。同じ要領で、7人捕虜を回収する。森の中で湖のドラム缶を回収し、ヘリポートに降りればノルマ達成だ。

2つめのヘリポートの前に、2機の小型ヘリを従えたターゲットが出現。万一捕虜が足りなくても、小型ヘリを撃ち落とし、捕虜を稼げばまず大丈夫だ。

MISSION 3 S・シャトルを破壊し、司令官を捕らえよ

捕虜回収よりも、弾よけの度合いが高いミッション。スタートから、茶色の中型機が弾をばらまいてくる。

上陸して、VIPを乗せたら、ひたすら全滅させ、粘り強く進もう。とにかく敵の数は多い。じっくり進んでも、ドラム缶を確実に回収していけば燃料切れにならないはずだ。

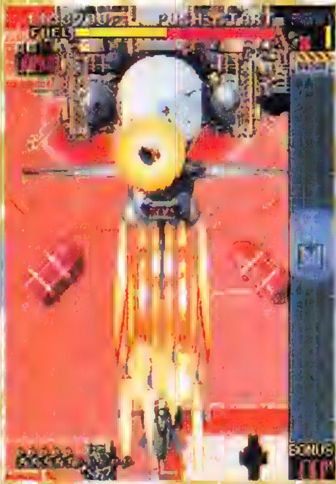
シャトル直前で「CAUTION」のサインと共に茶色の中型機が3機出現する。ここは3機のうちの、左右の近い機体のどちらかを撃ち撃つ前に破壊してしまうこと。これが重要。

そうしたら、残る2機と距離を離し、遠くから弾をかわす。左右の大きな移動で弾をかわしつつ撃ちこもう。

シャトルに着いたら、注意するのは真下から出現する戦車と、その後に出現するヘリ。ヘリは耐久力があるので、中途半端に撃ちにいくとやられるぞ。一気にヘリを壊すか、シャトルを速攻で壊すこと。



この茶色の中型機は１機を速攻で破壊する必要がある。



これがターゲットのS・シャトル。真下からの戦車に注意だ。

MISSION 4 味方を20人救出せよ

中級任務の最終面は、湾岸の中で1～2を争う難しい面。敵ヘリが、ヘリポートを壊しに来るのがその大きな理由だ。本当なら、3つめのヘリポートでクリア可能なのだが、よほどうまくやらないとラストまで進まされてしまう。

まず、最初は空母の性質をしっかり覚えよう。空母は中央から多量の弾をばらまいてくるので、これを先に破壊。おぼれる人もいるので救助したいところだが、このとき空母の右側のハッチに注意。今までなかったところに、戦車がわいてくるのだ。

戦車が出てきたら、すぐ離陸して壊すこと。また同様に、左側からは、とても小さな砲台が新たに生まれる。これも見落としがちなので忘れるな。

この後、すぐヘリポートがあるが、敵ヘリに攻撃されている。破壊される前にフルパワーで、気合を入れてヘリを倒そう。するとより効率的に味方を回収していける。

2隻目の空母は、左からザコ戦艦がものすごく多く出てくる。基本は1隻めと同じだが、左のザコ戦艦には注意。

最初のヘリポートで降ろしていれば定員オーバーにならず、2つめのヘリポート終了時に、残り2人になっているはずだ。

そうしたら、次は運河の船を壊し、おぼれかけている人を回収しよう。そして3つめのヘリポートに降ろせばクリアだ。

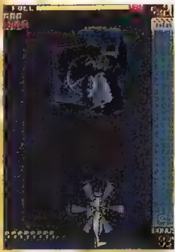
しかし、ここには最後のワナが仕掛けられている。まずヘリポートを破壊しようとしている敵ヘリを壊す。だが、すぐ左からザコ戦艦が出現して、至近距離から弾を撃って



空母の中央から弾をばらまいてくる。まずこれを破壊。



捕虜の回収中に、左下のハッチが開くことがあるので注意！



早くヘリを倒さないと、ヘリポートが壊されてしまう。



ヘリポートのすぐ左に出てくるザコ戦艦に特に注意。

くるのだ。

アーマーが1つで、これで終わってしまったら泣くに泣けない。くれぐれも注意しよう。

ここでクリアできなかったら、長い道のりが待っている。しかし、おぼれかけている人をしっかり救出していけば人が足りなくなることはない。敵弾に注意し、慎重に進んでいこう。

これで中級任務もクリア。君は英雄が約束される。あとは上級を残すのみだ。

だが、まだその先に、実は点稼ぎが残っている。急降下1万点アタック稼ぎについては、パターンが固まり次第掲載していきたいを思う。



遂に任務達成、英雄として称えられることだろう。

ビジュアル攻略
～ステージ3・前編～

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

FILE 3.
地下鉄テロを阻止せよ！

ついにやってきました、エキスパート。いきなりスタートから難しいので、連射撃ち&リロードをマスターして挑め!!

TEXT／FRS-N.O

開幕からキツイゾ!!

さすがにエキスパートだけあって、序盤から敵の攻撃もキツイ。さらに、敵の全身が現れるステージ1や2と違って、このエキスパートでは列車の中ということもあり、客席などの障害物が多い。

そんなこともあり、このステージは、連射撃ちをすることをおすすめする。人質のいないところ以外はこれでOK。

ルート的には、駅→列車→途中で強制下車、駅→列車というパターン。2回目の駅についたところまでがシーン1、2回目の列車を降りるところでシーン2終了となる。

今回の攻略はシーン2まで。



〈Ph①〉実は自動改札が邪魔で撃ちにくい。上めに撃とう。



〈Ph②〉列車内。銃を構えた奴がゾロゾロ。連射で対処。


〈Ph③〉体を上半身しか見せないので多めに弾を撃とう。



〈Ph④〉なにそんなとこで寝てんだよう。撃つと-1。



〈Ph⑤〉中央に転がってくる奴をすぐ倒して後に備えよう。



〈Ph⑥〉窓から外へ。いきなり戦闘ヘリに乗った奴出現。

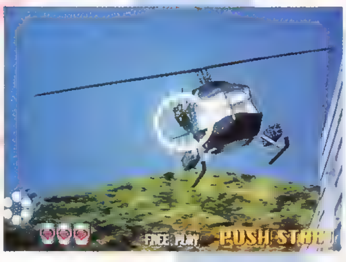


〈Ph⑦〉窓外その①。ここは2人連続なので…。

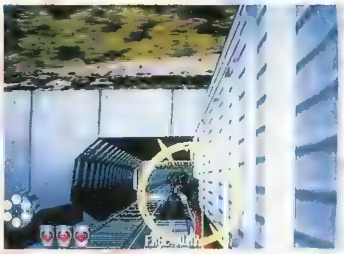


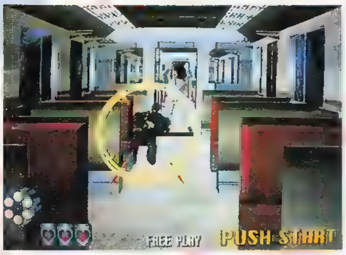
〈Ph⑧〉〈窓外その②〉すぐ2人めに備える。


〈Ph⑨〉車内に戻ろうとしたところで狙撃兵!!

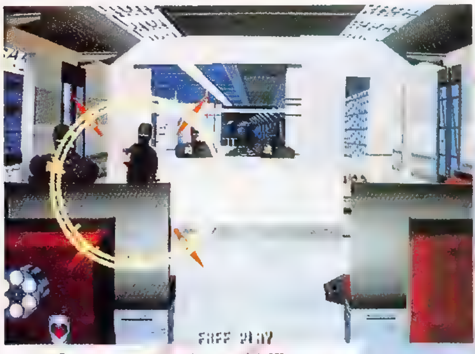


〈Ph⑩〉2機めのヘリに乗った敵と対戦。


〈Ph⑪〉戻りぎわにさらに窓から2人出現。



〈Ph⑫〉再び車内へ。一般人がいるので左よりを狙え。



〈Pn⑮〉一斉に４人出現するが実際に撃つのはこいつ。


〈Pn⑭〉ちょっとだけ待つと少しだけ撃ちやすくなる。



〈Pn⑬〉こいつの背後に一般人が。なるべく上の方を撃とう。



〈Pn⑱〉一般人を撃たないようにちょっと待とう。



〈Pn⑰〉マシンガンを取りそこねた場合はリズミカルに狙い撃ちだ。



〈Pn⑯〉ここのマシンガンをPn⑱まで持っていくと楽。

次号、いよいよ完結!!

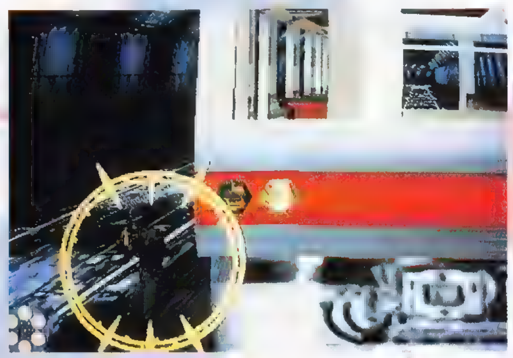
次号は、シーン３からステージボス、そして真の最終面ボスの攻略を行います。

もうじきクリアできそうだけど、イマイチうまくいかないという人も多いようです。

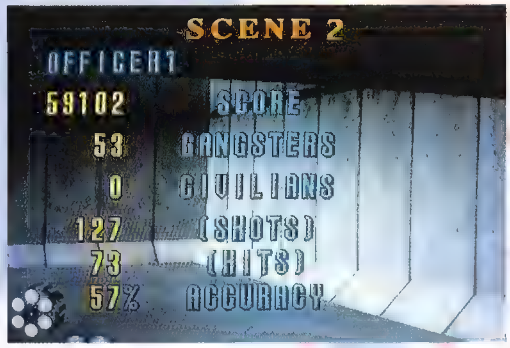
そういう人の場合、ムリにステージ１→２→３の順でやろうとしてる人が目につきます。しかし、このゲームは敵の出現を大まかに覚えたらあとは自分の体力との勝負。腕がつかれてはつまらないミスを招くだけ。そこで、ステージ１をインターバルのステージとして考えてステージを選べばいいでしょう。こういう人ならステージ２→３→１とか、３→２→１としてみるといい感じで進めます。

ステージ３でどうもライフが持たないという人、こういう人にはステージ１→２→３と行って、１〜２面をミスなくクリアして、途中でライフを取っていくのもひとつの手といえるでしょう。

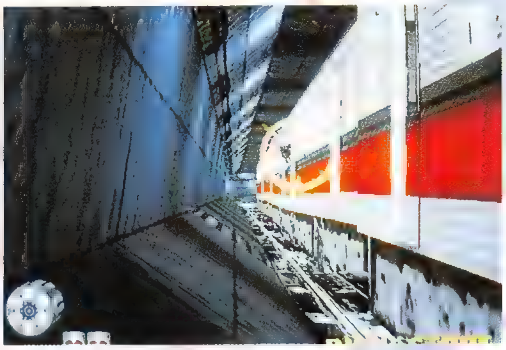
人それぞれではないかと思いますが、次号までステージ３ボスまでいけるようにしておいて下さいね。そんなこんなでまた次号で…、ではでは。


〈Pn⑳〉列車アタック後。左下にいる奴は見にくいので気をつける。


〈Pn⑲〉ここも一気に敵が現われる。サイトの順に撃て。



〈Pn㉒〉排気孔の奥にはアヤシイ隠し入口が…。次号、最終決戦!!


〈Pn㉑〉列車を降りて一段落したと思ったら…!!声がしたら撃とう。



朝日奈の"超"が超ムカツク

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

編集部の予想どおり、虹野さんはお弁当を持って、美樹原さんは犬を連れていたぞ!アンビリーバボーは……。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡優美

ボスキャラ2人の"好雄""伊集院"画面独占公開!!

さて、この「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」であるが、前回から気になって仕方がなかった〝好雄〟と〝伊集院〟の存在が確認されたので、まずはその画面写真を見てもらおう。

この2人は、「ぱずるだま」のボスにあたる存在で、具体的には、7人目と8人目になる。

注意してもらいたいのは、2人とのVS画面。

この画面では、それぞれのキャラクターとの会話が入ってくるのだが、これがそれぞれのキャラクターの設定にそったものになっているので、ファンの人は一字一句見のがさないようにプレイしよう。



校庭に私設軍隊入れんなって。

また、このVS画面は、伝説の樹に向かっていくという目的にそっているため、好雄とは校門の所で、伊集院とは校庭で戦うことになる。

ちなみに伊集院とのVS画面には、私設軍隊も登場しているぞ。

ボスまでの6人については、今のところほぼランダムで登場しているように見える。ただ、前のような同キャラ戦は、対戦でしかないようである。

また、前作では、ボスが3人いたが、今回のときめきのボスは、今のところこの2人しか判明していない。

残るボスはいるのか?いるとしたら誰なのか?謎は深まるばかりである（といってもあと1人しかいないような気が……）。

発売日については、だいたい12月の19日あたり。この号が出るころには出回る寸法だ。残る1人のボスキャラは誰なのか、キミの目で確かめてみてくれ（笑）!!



早乙女好雄



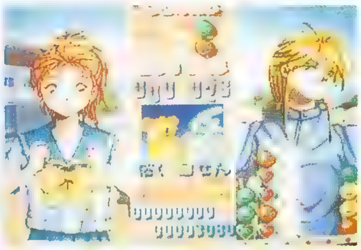
伊集院レイ



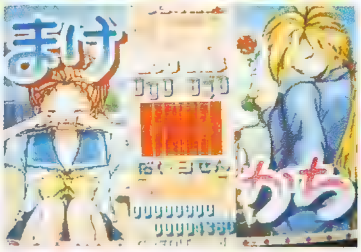
好雄登場！このゲームの男性キャラの一人だ。



「好雄パーンチ！」とは言いません。でもそんな感じ。



相変わらずキザなヤローだぜ。伊集院レイ。



伊集院に負けると超ムカつく。クヤシー!!

プレイヤー使用キャラ全11人の攻撃だまパターン&全セリフを公開!!

さあ、今回は、発売が間近にせまっていることもあるので、みなさんが最も気になってやまない部分、プレイヤーキャラ全11キャラクターの、攻撃だまの攻撃パターンと、各キャラクターのセリフを、全公開してしまおう。

この攻撃だまの表を見て、なおかつ、各キャラのセリフを見て、お気に入りのキャラクターでプレイをすれば、この「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」を、フルに楽しんでいるといえよう。

各キャラクターの攻撃方法は、どれをとってもユニークなものばかりで、前回紹介した、紐緒さんの世界征服ロボ攻撃だけでなく、虹野さんは予想どおり、お弁当を作って来てくれたし、美樹原さんは愛犬ムクを連れて来てくれたぞ。

意外だったのは清川さん。大胆にも水着姿で登場だ。背景とのミスマッチ感がたまらなく良い(?)。

清川さんが負けそうになると、水かさが増してきてアップアップ状態になる演出は、なかなかグー。

如月さんは、やはり本を片手に持っていた。対戦場所もやはり図書館だった。安定している。

プロレス好きの優美は、やっぱり「ウォーウォー」だった…。『優美ボンバー』「1、2、3、ダァー!!」は、ちょっとムカつくか?

ムカつくといえば、朝日奈の右に出るものはいないだろう。「あっごめーん」「超ラッキー」などと、プレイヤーを挑発してくるので、敵にまわしたくないキャラだ。

ボスキャラのセリフなど詳細については、次号以降公開予定だ。期待してね。

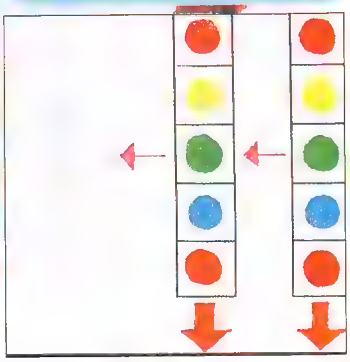
藤崎詩織



選択	うん　がんばる
連鎖1	あっ
連鎖2	やったー
連鎖3	ダイジョウブかなあ
連鎖4	行っくゾォー
連鎖5	もう最高
連鎖終	言うことなしね
ダメージ	ひどおーい
大攻撃への反撃	やめてっ
小攻撃への反撃	ひどいことするのね
勝ち	私って素質あるのね
負け	勇気を下さい
対戦	ぱずるだまで勝負よ
オールクリア	???
応援	がんばれ
小ダメージ	あら
独り言	私…がんばるね
モーニング(電源ON時)	おはようございます。今日も一日、よろしくお願いします



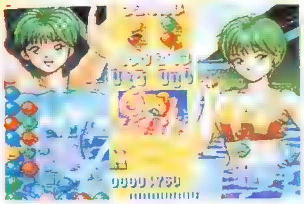
やっぱりこの見返り髪かき上げが基本なのか?



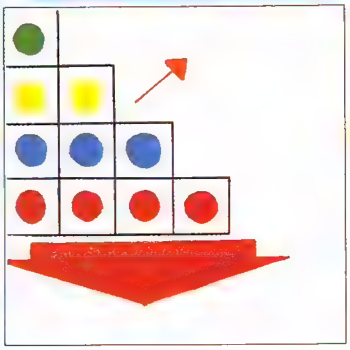
清川望



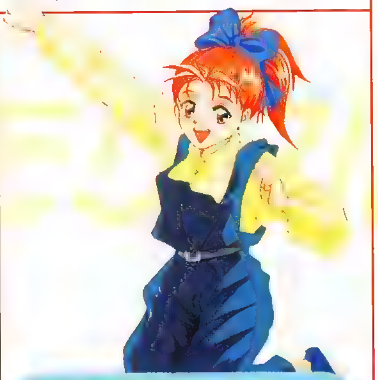
選択	がんばるぜ
連鎖1	それっ
連鎖2	もういっちょ!
連鎖3	軟弱だね
連鎖4	本気で行くぜ
連鎖5	いっけぇー
連鎖終	いい汗かいたね
ダメージ	ちょ!ちょっとタンマ!
大攻撃への反撃	まだまだー
小攻撃への反撃	ふざけんなヨ!
勝ち	がっかりすんなよ
負け	もう1回勝負だ
対戦	受けてたつぜ!
オールクリア	???
応援	がんばれよ
小ダメージ	ヘン!
独り言	さて、さて



水着です。驚いています。ファン多し。



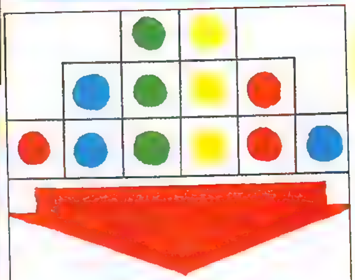
早乙女優美



選択	よろしくね先輩
連鎖1	やったぁー
連鎖2	ウォーウォー
連鎖3	行っくぞぉー
連鎖4	必殺
連鎖5	優美ボンバー
連鎖終	決まったーっ
ダメージ	えーん
大攻撃への反撃	おおっと優美の反撃
小攻撃への反撃	そんなことするぅ?
勝ち	1、2、3、ダァー
負け	えーん死んじゃう
対戦	カーン
オールクリア	???
応援	先輩がーんばっ
小ダメージ	ゆるいよ
独り言	私、がんばるよ!



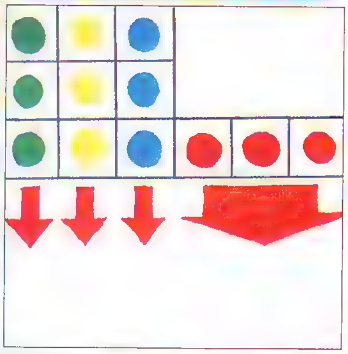
「優美ボンバー!!」これが彼女の必殺技らしい。



選択	あ、はずかし…
連鎖1	あの
連鎖2	ごめんなさい
連鎖3	キャ！
連鎖4	ムクよしなさい！
連鎖5	ワンワン（ムク）
連鎖終	こわかった
ダメージ	あん
大攻撃への反撃	…ひどすぎます
小攻撃への反撃	わ、わざとじゃないんです…
勝ち	…うれしいです
負け	あの…その…
対戦	ワン！ワン！
オールクリア	？？？
応援	信じてます
小ダメージ	キャッ（短く）
独り言	ムク　「ワン」



美樹原　愛



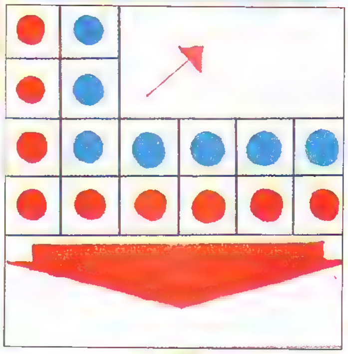


「やめなさい、ムク！ワワワワン！」

選択	根性で頑張りしましょう
連鎖1	よしっ！
連鎖2	ヤッホー！
連鎖3	いい感じ！
連鎖4	一息つけましょ
連鎖5	どうかな？
連鎖終	おいしかった？
ダメージ	あぁー!!（悲鳴）
大攻撃への反撃	なんのこれしき
小攻撃への反撃	うん　やるね
勝ち	ゴメンネ!!
負け	がんばって、諦めちゃダメよ
対戦	ファイト！
オールクリア	？？？
応援	しっかりー
小ダメージ	まだまだ
独り言	がんばる、がんばる



虹野沙希



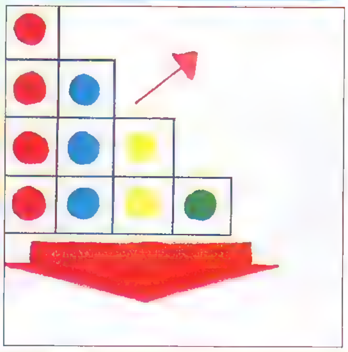


これがウワサのお弁当。いいっスね。

選択	えっと　ええガンバリます
連鎖1	勉強しましょう！
連鎖2	はい参考書
連鎖3	えっ　国語辞典？
連鎖4	もう　百科事典よっ！
連鎖5	きゃあ！
連鎖終	ごめんなさい
ダメージ	あっ…めまいが…
大攻撃への反撃	まだ足りませんね
小攻撃への反撃	静かにして下さい！
勝ち	くすっ
負け	復習しなくちゃ
対戦	それでは行きましょうか
オールクリア	？？？
応援	がんばって下さい
小ダメージ	えっと
独り言	私…がんばります



如月未緒



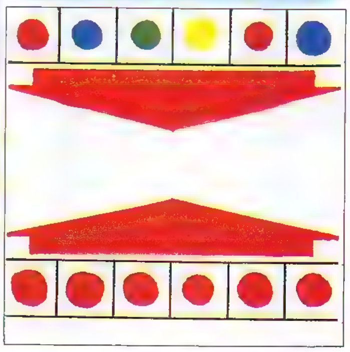


めがねは外さないのか？如月さん。

選択	よろしくお願い致します
連鎖1	すみません
連鎖2	あの
連鎖3	それでは
連鎖4	よろしいですか
連鎖5	まぁー
連鎖終	おわってしまいました
ダメージ	あらまぁ
大攻撃への反撃	すごいですね
小攻撃への反撃	なんでしょう
勝ち	どうなされたのですか？
負け	終わってしまったのですか？
対戦	よろしゅうございますか
オールクリア	？？？
応援	楽しいですね
小ダメージ	まぁ
独り言	そうですねー



古式ゆかり





古式さんはテニスウエアで登場。「まあ♡」

ニューゲームジャングル

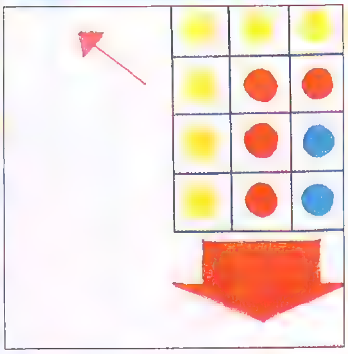
朝日奈夕子



選択	超頑張るからね
連鎖1	あ、ゴッメーン!?
連鎖2	ワザとじゃないんだよー!!
連鎖3	なーんてね!!
連鎖4	スッゲェ〜!?
連鎖5	超ラッキー!!
連鎖終	もう超サイコー
ダメージ	ゲゲッ
大攻撃への反撃	バッチタイミング
小攻撃への反撃	おっかえしよ！
勝ち	超嬉しー!!
負け	もっとやろうよ
対戦	サクッと行こう
オールクリア	???
応援	がんばれ〜!!
小ダメージ	軽い、軽い
独り言	エヘヘ



「超ごっきげーん」このノリ。

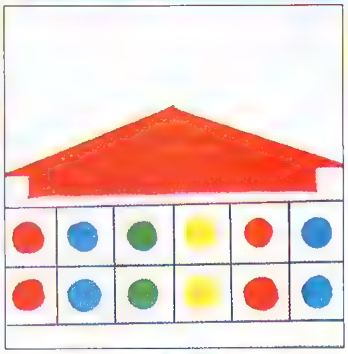


紐緒結奈

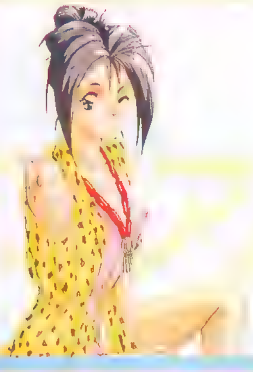


選択	ふふふふふ
連鎖1	どうしてほしい?
連鎖2	人体実験?
連鎖3	脳改造?
連鎖4	めんどくさいわ
連鎖5	ロボいきなさい
連鎖終	邪魔者は消すのみよ
ダメージ	誤差がでるじゃない
大攻撃への反撃	これでもくらいなさい
小攻撃への反撃	覚悟はいい?
勝ち	くだらないわ
負け	サル以下ね！とっととコイン入れなさいよ！
対戦	ホラ、さっさと行くわよ！
オールクリア	???
応援	ほら、しっかりしなさい
小ダメージ	フン！
独り言	どうしてやろうか


人体実験はさすがに引いた。世界征服ロボは○。

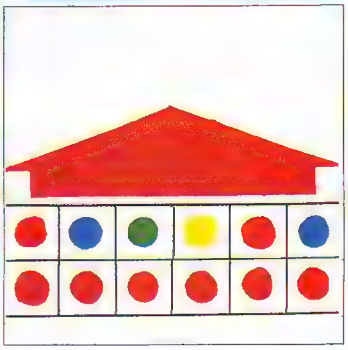


片桐彩子



選択	オーケーいいわよ
連鎖1	ワーオ！
連鎖2	ワンダホー
連鎖3	ビュリホー!!
連鎖4	グレイト!!
連鎖5	ソーファン!!
連鎖終	パーフェクト!!
ダメージ	オー！ノー！
大攻撃への反撃	アンビリーバボー
小攻撃への反撃	グッドタイミング
勝ち	ワンダホー最高よ
負け	別にいいけどね
対戦	アーユーレディ?
オールクリア	???
応援	ファイト！負けないで
小ダメージ	ウップス!!
独り言	(ハミング)


これだからエセ外人（失礼）は…。

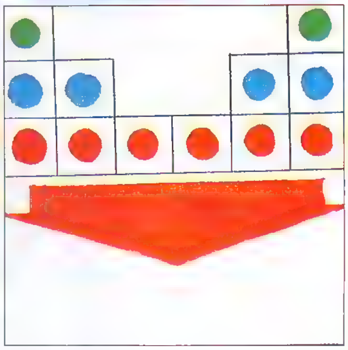


鏡　魅羅



選択	あら、わたしなの?
連鎖1	あーら
連鎖2	ごめんなさい
連鎖3	よろしくて?!
連鎖4	いくわよ
連鎖5	ホーホッホッホッ
連鎖終	当然よ
ダメージ	キャアー
大攻撃への反撃	百年早くてよ
小攻撃への反撃	お返しするわ
勝ち	でなおしてらっしゃい
負け	美を冒瀆してるわ
対戦	ホーホッホッホッ
オールクリア	???
応援	がんばりなさい
小ダメージ	それだけ?
独り言	どうするつもりかしら?


前作のユミちゃん的な鏡さん。



天変地異を起こせ!!

神凰拳

**飛べ!走れ!連続技を叩き込め!
神々同士の超格闘ゲームが
ネオジオにて登場!**

担当：ギィ

正直こいつはいい感じ。

ザウルス初のネオジオ用新作格闘ゲーム。それがこの神凰拳だ。

ストーリーを読んでくれればわかるがプレイヤーキャラはすべて神様。聞いたことのある名前も多いが、あくまで架空の世界でのお話。

とはいえ、超常の力を持つ神様がいっぱいいる世界の、さらに最強の8人（8神というべきか?）が闘うわけで、人間同士が闘うのとはスケールが違う。

当然、演出やグラフィック、ゲームとしてのシステムもそれにふさわしいものであって然るべきだ。

まだ開発中ではあるが、神凰拳にはそれがあると感じたぞ。

ではでは、新しさだけを狙ったものとはひと味違う神凰拳の魅力を、た〜っぷりと聞いてくれ。

ココに注目・美麗流麗3DCG

画面写真を見て、おやっと思った人も多いんじゃないかな。そう、神凰拳のキャラクターはすべてポリゴンで…なんてことはないよ。

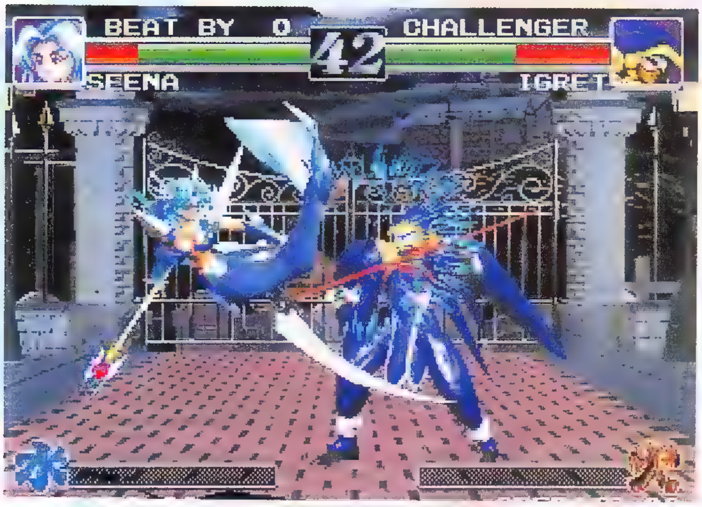
これらはすべて、3DCGモデルを作成し、一つ一つのモーションを取り込んでアニメーションさせているのだ。

いわば直接ポリゴンを動かさなくていい分、ハードウェアの制限を受けずにいくらでも滑らかに、細かく描き込むことができるわけだ。

それをさらにネオジオ上で1枚1枚描き込み、修正していくという気の遠くなるような作業の末に完成する。

まだ表情などが見づらいが、これからさらに描きこまれていく予定だ。

背景も、3DCGを駆使して作られているようで質感、陰影の付き方など良い感じだ。



人魚姫シーナと死神イグレット。よく動くんだ、このしっぽが♡

◇世界設定◇

この物語は悠久の時と次元の彼方にある「天界」が舞台です。この世界は私達の住む地球と似ていますが、基本的に大きく違う所があります。それはこの世界の住人のほとんどが奇跡の力を体現する者達「神」である事です。私達がいろいろな伝説や神話の中に見る神々はもちろんの事、私達の知らない忘れ去られた神々も住んでいます。彼らは一人一人が生まれた時に特別な力と役目を与えられ、それを生涯の使命として生きています。住むのは神だけではありません。妖精や神獣もここでは普通の生き物として住んでいます。そして全ての神々が天界の創造主・至高神「アークオリオン」の元に統治されています。

神々はそれぞれが持つ神力と生きているうちに備わる徳の位により、その存在の位が変化します。位が上がるとアークオリオン神に「神将」の位を与えられ、自分の国を持つ事を許されます。そして神将の元にはそれを慕う他の神が集い、自然と国が出来るのです。神将達は天界に危機が訪れた時、先頭に立って戦います。今までも天界は幾度も混沌の軍勢に襲われましたが、神将達の活躍によりそれを退けてきました。

◇物語◇

この世界全体の統治者であった至高神アークオリオンが天界の他にもう一つ世界を造ることにしました。そのためには天照神界の統治を誰か他の神に譲らなければなりません。考えた末、アークオリオン神は自分の跡目を継げる神を求めるおふれを出しました。これを聞いて名乗りを上げたのがスサノオら百戦錬磨の八人の神々達です。彼らはみな天界屈指の実力者であり彼らが本気で戦う事は、天界で最強の神を決めるのと同じ事でした。

それはかつて無い壮絶な戦いの始まりを予感させ、全ての者が事の成り行きを、固唾を飲んで見守っていました。その影では邪悪な影がゆっくり動きだそうとしていました。様々な思惑の中で天界全土を巻き込んだ戦いは今まさに始まろうとしています。

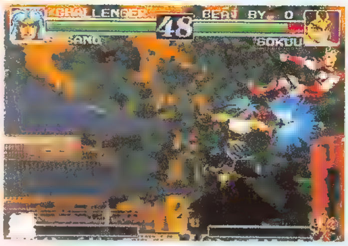
ココに注目 連続技コマンド

神凰拳では通常技キャンセル通常技、いわゆる目押しによるコンビネーションが可能。これだけならそう斬新なことではないが、特定の組み合わせ、パンチ→キック→パンチか、キック→パンチ→キックとつないでからA+Bを入力することで、連続技コマンドが完成、キャンセル必殺技でフィニッシュする。

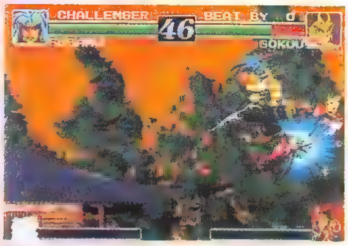
このコンビネーションの組み合わせがとことん自由で、立ち、しゃがみ、強、弱はもちろん、ジャンプ攻撃もこの連続技コマンドの一部と見なされる。

この連続技コマンドの一番の利点は、なんといっても最後の必殺技分が通常技扱いになっているところ。つまり必殺技キャンセル必殺技が可能。

自分だけの連続技を組み立てる、これも神凰拳の大きな魅力の一つであろう。



例えば空中でも小キック→小パンチとつなぎ、



小キックキャンセル…、



必殺技までボタンだけで出せる。吹っ飛ぶ孫悟空。

ココに注目 縦横無尽空中バトル

全キャラ空中ガード、空中ダッシュが可能だ。なおかつ通常攻撃の目押しが可能で、空中戦を重視したシステムになっている。

それに、特殊ジャンプ攻撃というものが加わり、空中戦から地上戦、地上戦から空中



空中ダッシュは速すぎず遅すぎずでイイ感じ。


斜め上に急上昇する特殊ジャンプ攻撃から、

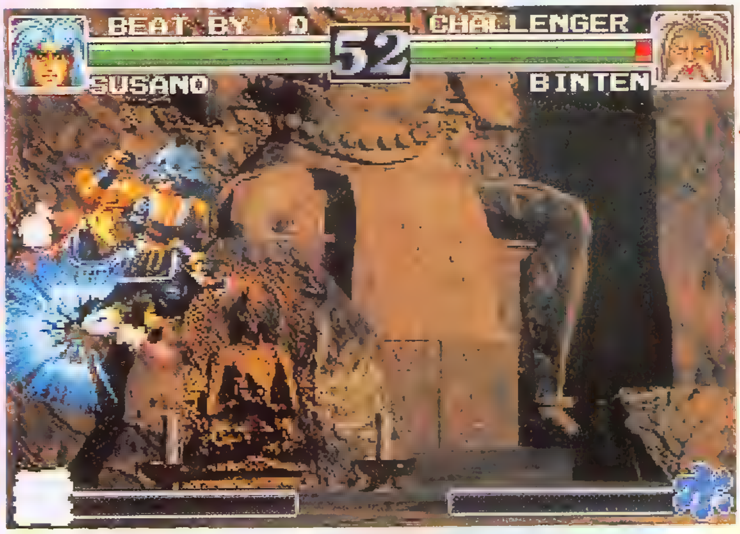

小キック。もちろん目押しでつながりキャンセルで、


必殺技へ。こいつは破壊神スサノオ、技名は黒龍砕だ。

戦とまさに縦横無尽の闘いを繰り広げることが可能だ。
この特殊ジャンプ攻撃というのは下降、上昇の2種類あり、下降は空中で、A+Bと入力することで出る急降下攻撃で、逆に上昇は、A+Bで急上昇攻撃を、こちらは空中地上双方から出す。
もちろん連続攻撃を意識した神風拳においてこの技も例外なく連続攻撃に組み込むことができる。
たとえば、空中の相手に上昇攻撃を当ててそこから目押しコンボにつなげることも可能だし、それを空中ガードしてから、下降攻撃で反撃、連続技コマンドへつなげることも可能だ。
互いに密接に関係し合う、空中戦と地上戦。戦法の幅が広がりそうだ。



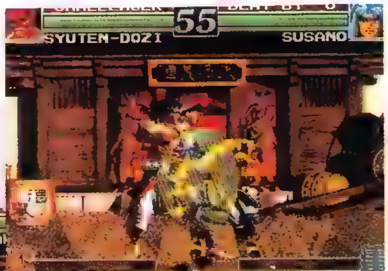
貧乏神「蒸天」の技を空中ガードするスサノオ。ここから、



特殊ジャンプ攻撃で反撃。もちろんここから連続技へ。

ココに注目 連続ガード

連続ガードとはいったい何か？端的に言うとガードキャンセルだが、これはあくまでガードをキャンセルするだけでその後の反撃まで面倒は見てくれない。
連続ガードコマンド、ガード中に→←でガードポーズが変化し、ボタンで通常技で反撃が可能。さらにこのレベル1の連続ガード中に、連続ガードコマンドを入力すると連続ガードレベル2に移行、ココで必殺技コマンドを入力して初めて、必殺技による反撃が可能になる。
この連続ガードについてはまだ謎が多く、対戦中、どのぐらい使えるものかは未知数。
ただ連続ガード中に攻撃をくらってしまうと、普通よりくらいポーズが長く、連続技が決まりやすい。ひたすら待って連続ガードだけ、といった戦法は常にリスクを伴うため、この辺にも駆け引きの要素が生じてきそうだ。



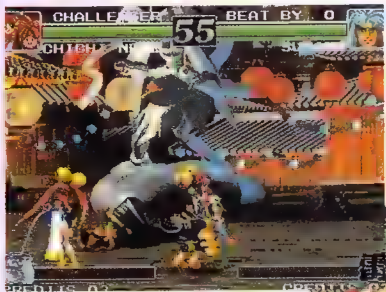
ガードする酒天童子。このときコマンドを入力すると、



ガードポーズが変化。通常技による反撃が可能になる。

ココに注目 天変地異システム

天変地異ゲージは、ボタン3つ押しっぱなし（ABC）によって溜めることができ、ゲージが溜まるとそのキャラの属性（ゲージの横に書いてある風とか雷がそれだ）に応じて天変地異のエフェクトが発生し、通常必殺技がパワーアップ。
しかもある条件によって、そのときだけ使える必殺技もあったりする。
対戦の中でいかに溜めていくか、天変地異中にのみ使える技の条件とは？
このほかにも、受け身のとれる投げと、とれない確実投げ。空中で追い打ちのかかる吹っ飛ばし攻撃など、意欲的なシステムがいっぱいだ。
もちろん、そんな難しいことなんぞ考えず、キャラの魅力だけでプレイしても全然OK。続報を待て。



雷神チチと風神ネネの通常投げ。これは受け身が可能だが、

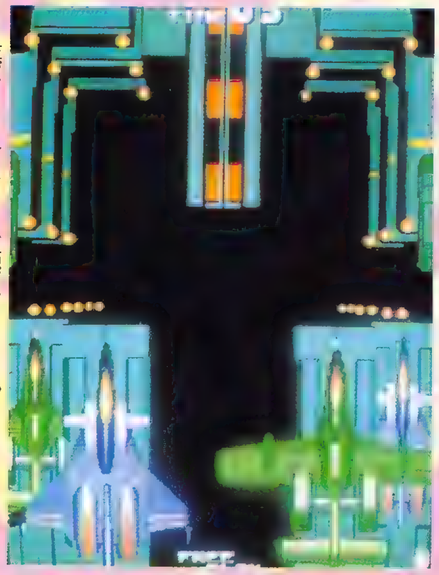


この確実投げはとれない。気持ち良さげに乱れ打ち。

骸牙
SKULL FANG
©DATA EAST

空牙の純然たる続編、それがこのゲームだ。

担当：はまー



左がVALKYRIEⅡ、右がSILPHⅡ。

「牙」よ再び…

読者のみんなは「空牙」というゲームを覚えているだろうか。正統派縦スクロールシューティングとして華々しくデビューしたその当時、むせかえるような熱苦しい男らしさしか知らなかったデコファン（失礼、だが僕もその一人）を驚愕させてやまなかったものである。その後横スクロール型のロボットアクションシューティングとして「ウルフファング（狼牙）」を発売。ゲーム内容こそ違うもののこれまた大好評を博し、ファングシリーズはデコの定番として大きな期待を受けるまでになった。

そして今、ながい沈黙を破り、再び縦スクロールシューティングとなってプレイヤーの前に立ちはだかる！

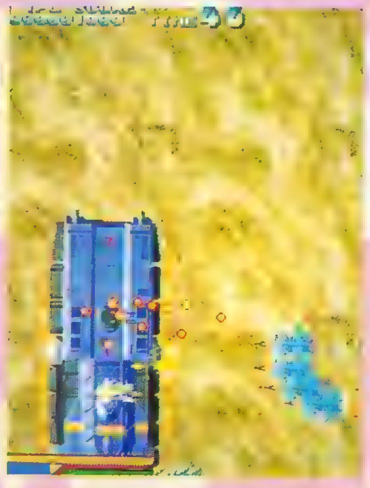
大胆かつ斬新な新システム!?

まずは画面写真を見てほしい。これは別に写真の向きを間違えているわけではなく、バックスラスト・サイドスラストという新システムなのである。ありそうでなかった上→下や右→左（左→右じゃないあたりがデコらしい…）といった進行方向がプレイヤーの視点にどう映るか、期待半分不安半分といった感じ。

その他細かいことはまだはっきりしないが、自機が「SILPHⅡ」「VALKYRIEⅡ」「SEYLENⅡ」といった空牙でお馴染みの3機に加え、新たに「S-F」が使えるようになっている。一定時間無敵になるロールなどのシステムを引き継ぎつつ、スラスト中には残像が残る要素も追加されているようなので、空牙ファンもそうでない人も期待セヨ!!



スクロールは下から上だが、背景は横だ。ちとややこしい…。



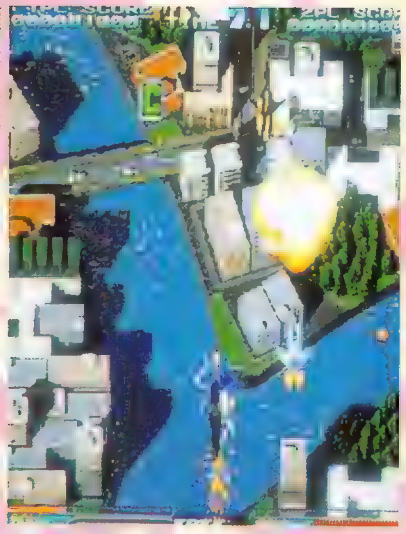
こちらは右から左へ。慣れるまで大変そう。



何と上から下の敵へ攻撃、しかも3機で!!どうやって操作すんだろ!?



1面ボスを轟沈ー自機は新タイプのS-Fだ。



市街地でも構わずエアバトル。Cはやっぱりキャノンかな?



襲いくる弾、弾、弾!!これぞ男のシューティング!!

ニューゲームジャングル

誰よりも速く! 全開走行!

オーバートップ

©SNK／ADK 1996

あの『スラッシュラリー』を世に送り出したADKが再びレースゲームを登場させる!

担当：ずるずる


左上のコースマップを見ながら走る！ジャーーンプ！

ADKレースゲーム第2弾が登場!

真上からマシンを見た視点でプレイをしていた「スラッシュラリー」と言えば、熱い走りで超盛り上がったレースゲーム!これを作ったのは、なんとワーヒーシリーズを作っているADKだ!

そのADKが、ネオジオで久しぶりとなるレースゲームを登場させる!その名は「オーバートップ」。

今度のゲームは、真上からの視点を改め、斜め上からの視点に変更。このゲームの主役となるマシンたちをCG加工することで、よりリアルな雰囲気を出している。

もう止まれない!

前作同様に、ラリーの雰囲気でゲームが作られている。となるとコースはオンロードあり、オフロードあり!敵車との対決も当然あるが、ライバルになるのはやはりコース!いかに速く走るか、攻められるかがポイントになる。

このレースは、8台の中から好きなマシンをチョイスし、マシンの進行方向を指定するレバーと、加速するためのアクセルボタン（Aボタン）、減速するためのボタン（Bボタン、停止時は後退）、クラクションが鳴らせるボタン（Cボタン）、パッシングのためのボタン（Dボタン）で操作する。

操作系はこれだけ!ゲームを難しくするようなシフトチェンジは存在しない（ATってことだね）。

あとはグリーンシグナルを待つだけ!スタートしたら…ゴールまでノンストップだ!

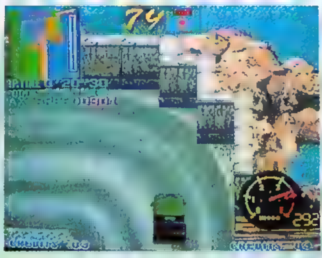

上部中央にはお天気マークが!天候もレースに影響?ここどこ。

競走プラス…

のライバルはコース。どれだけ攻めていけるかは、タイムによって判断することができる。少しでもタイムを縮めるためには、とにかく最短コースを走らねばならない。

ここで注目したいのが、コースのあちこちに作られている裏道だ。この裏道を発見することで大幅な近道も可能となる。だが、そこがどんなコースなのかは見つけてみなければわからない。自分のマシンに合ったコースなら速く走れるが、合わなければ…。アタックするしかない!


スザーッ!思いきり砂埃を上げながら160km／hで爆走!


コースマップを見ながら直角カーブを確認。きっつ〜い!

マシンをチョイス

8台あるマシンとは、どれも個性的なものばかり!

速度重視のスーパーカータイプあり、どこでも走行が可能なタイプあり、軽量コンパクトが売りのタイプあり、悪路だけでなく、水上もOKなタイプ、そしてオフロードバイクといったところ。

これらにはそのタイプからわかるように、得意な条件があるので、コースと相談して選んでいかないと大変な目に遭うこともあるかも!

スタートからゴールまで全部で7ステージ!

スタートしたらゴールまでノンストップ!

これは何を意味するかというと、その途中、その文字の通り、休む間もなくひたすら走り続けるということ。ピットインがあるわけでもなく、ステージクリアデモがあるわけではない。スタートしたら、タイムオーバーで終わって止まってしまうか、ゴールするしかないのだ。

無事故で走ることができれば、ゴールできる。そこまでの道のりは、田園風景あり、湖畔あり、荒地あり、サバンナあり、砂漠あり、海岸あり、街中あり、工場地帯あり!そして大都会のゴールを目指す。

その途中に裏道があるのだ。


荒地だけでないぞ!こんな雪上も走行。滑りやすそう。



マシンセレクト。性能、バランスがここで確認できる。

すり抜けが熱い!

MIDNIGHT RUN ROAD FIGHTERS 2 ミッドナイトラン

コースはハイウェイ。一般車両もライバルになる!

担当：ずるずる

コースは3つ

実在に近い雰囲気を持たせたコースは、すべてハイウェイを舞台とした設定。

そのハイウェイは、このレースのために閉鎖はされない。ということは、そう、一般車両が走っている中を、爆走するということ!



コースはハイウェイ。そのコースを周回するレースとなる。



タイムオーバーになるかどうかが走っていてわかる!

100km/hそこそこで走っている一般車両を、200km/hを超えるスピードで走りながら追い抜く。対向車がいないため、正面衝突はないが、場所によっては混み合っているところも!

ライバルとのバトルもまた熱い!

そんなバトルを演出するコースは3つ。

その3つのコースは、難易度の違いから作られている。

やさしいコースはカーブが少なく、難しいコースは、道も狭くなるといった風だ。

AT、MT常に選べる!

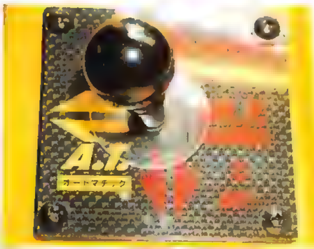
最近、ATでMT感覚のクルマが登場しているが、このゲームでは、なんと、AT、MTをいつでも選べる、変えられるシステムを採用。

走っているときの気分で変えられるのはいいかも。

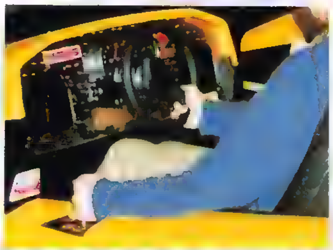
左にあるシフトの写真を見てもらうと、普通にMTが存在し、前でシフトダウン、後ろでシフトアップさせられる。

ニュートラル状態でシフトを左に押すと…ここでATになる。これによりハンドルを両手で操作することが可能。

ちなみにDX筐体では、ひじが置ける。大変便利。



シフトレバーを左へ入れることでATにすることができる。



DXタイプの筐体だと、ひじをかけてシフトチェンジできる。

選べるマシンは4台×2タイプ

自分が乗るマシンは、その姿を見れば誰もがわかる代表的なスポーツカーである。

車が好きな人なら、この価値もわかるはず。そんなマシンが4台用意されている。

通常では、この4台から選ぶことになるが、これは初級者でも扱えるタイプのマシン。

上級者用には、レース用にチューンされたマシンが、各車に用意されている。



真っ白なスポーツカー。上級者用マシン。カッコイイ!



真っ赤なスポーツカー。これも上級者用のハイパーカーだ!

その差は、性能だけでなく、見た目でも違う。迫力のあるウイングや、タイヤ、ものすごくやる気にさせてくれる。

やるしかねえっ!

私がこのゲームを気に入っている点は、実在しているようなコースを走れる点。妙にリアルでいいんだよね。あと似ているマシンたち。それからなんといっても3DCGで表現しているのに質感のある雰囲気を出している絵だ。

存在感があるレースゲームなこの「ミッドナイトラン」。見かけたらやってみて。





視点切替ボタンもある。プレイ中、いつでも変更できる。

ゲームの女の子がジャレコっぽい

テトリスプラス

アーケードで久々のテトリス。消えたテトリスサラリーマンを呼び戻そう。

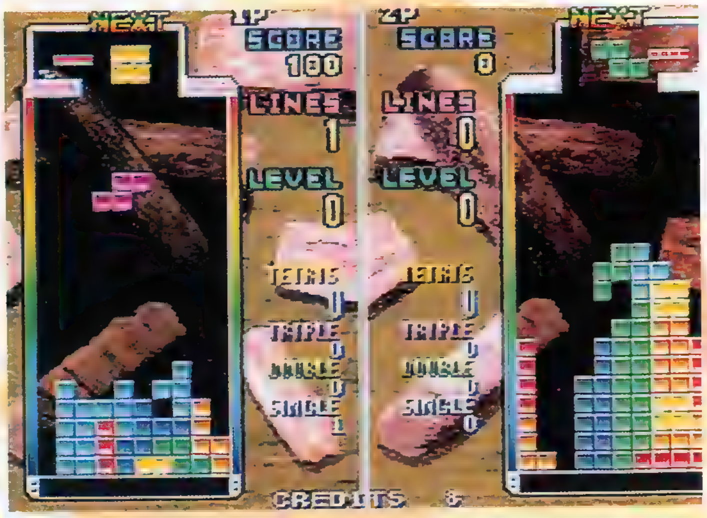
担当：Dr Ace

落ちパズルの祖

アレクセイ・パジトノフ氏とウラジミール・ポヒルコ氏という2人が、心理学の研究所の研修生の反射神経訓練用ソフトとして開発したと言われる(だったっけ?)、まぁそういうソフトをゲーム性を高くして遊べるようにしたのがテトリス本体。

それをセガがエンドレスタイプにアレンジして出したのが大ヒット。これが7年前のお話。その後、多機種に移植されたがこちらはすべてノルマクリアタイプで、テトリスが公式にエンドレスなものは基本的に業務用のみだ。ここでのエンドレスというのが重要だ。

テトリスがアーケードゲーム市場に出たことによって落ちものパズルと呼ばれるものが続出し、今では1つのジャンルとして成り立っている。そのテトリスの成した功績はやっぱり大きいものだ。今でも家庭用ではテトリスが何かしらに化けて、定期的にとは言わないまでも、まぁそれなりには出ているほど息の長いゲームだし。



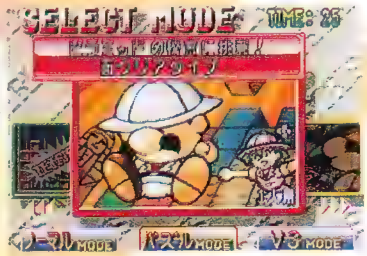
ブロックはおなじみの色。

そして業務用でも久々に、テトリスという名前で公式に出ることにあいなった。今度はジャレコからの発売だが、ノルマクリア式ではなくエンドレスモードが基本で、一応ストーリーも付いているステージクリア物としてパズルモードと、そのルールを使った対戦モードと3つ遊び方が選べるようになっている。

今でもテトリスの残っている店は数多いし、テトリスというもの自体が定番として定着している業界なので、このゲームの登場はうれしいかぎりだ。

テトリスとは

今さらこのゲームを知らないなんて人間がいるとは思えないが、これは紹介記事なので当然の如く紹介に入ろう。



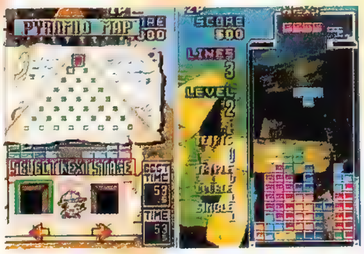
セレクト画面だ。

ブロックが落ちてくるのが落ちパズルと呼ばれるそもそもの所以で、このゲームでは赤、黄、青、橙、緑、紫、水、の7種類のブロックが落ちてくる。これを横10×縦20のフィールドに落として並べていって、横1列揃えて消すのが目的なのだが、ブロックの都合上1度に消せるライン数は4ラインが限度。この4ライン消す行為のことを「テトリス」と呼ぶわけだ。

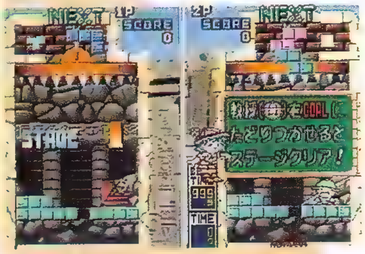
ここで間違えないでほしいのが、よく初心者にありがちなのだが、このゲームの目的は「ラインを消すこと」であって、「隙間なく埋めること」ではないということ。確かに隙間なく埋めればそれはそれでいいのだが、死にそうになったときにそれでは「おはなしにならない」ということなので、自分の腕に見合った程度にブロックを組んでいこう。

ではこのゲームは

まず、エンドレスモードは今までの要素に加えて、ネクストが3つ見られたり、1ラインや4ライン消したというのがひとめで分かるのがいいところ。ただ、ネクストに関してはスピードがレベル15で止まったりするようなら、あっても意味のないことだが。



MAPを選ぼう。



教授を下へ。

パズルモードは教授をフィールドの一番下まで連れていけばクリア、というもの。時間で釣り天井が迫ってくるらしいので、急いでラインを消す必要がありそうだ。

VSモードは基本的にパズルモードが対戦になったもの。相手より早く教授を下に連れていこう。

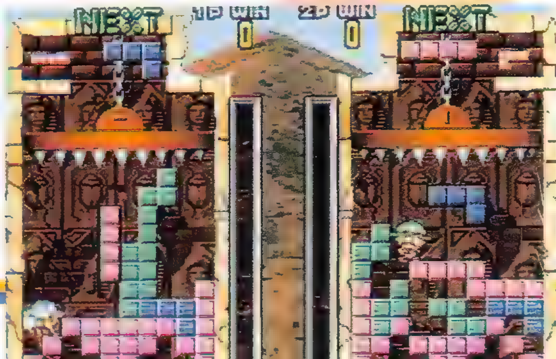
操作系説明

今までと同じく、3方向レバーと1ボタン。シンプルゲームだからこそ操作をシンプルにするのは非常にいいこと。逆回転なんて無駄なものが付いていないのは喜ばしいかぎりだ。

とりあえず、今回は紹介ということでここまで。次回、機会を頂いて攻略もやっていこう。


中間デモがよい。





背景は伝統のようだ。

バイクの挙動を体感できる!

MANX TT Super Bike

新しい体感システムでバイクをコントロールする!

担当：ずるずる

新システムを知ろう

体感ゲームのバイクものというと、今までは、ライディング部分を左右に倒すことでバイクをコントロールしていた。

この方式は、ハンドルを切るのではなく、バイク自体を倒すことでコーナーを曲がるといった感覚で操作できる。

だが、両足はバイクのステップには乗っておらず、しっかり地べたに着く状態。これではリアルとは言えない。

よりリアルでいて、バイクを体感するには、足をステップに乗せ、コントロールするしかない。

そんな願望から生まれたのが今回の体感システムだ。

バイクを左右に倒すのではなく、身体を左右に移動することでコントロールする。

筐体の動きは、ハンドル部が右へ動けば、シート部分が左へ動くというもの。これにより、頭を動かすことなくコントロールが可能になった。



ただ倒れるだけでなく、スライドする筐体。

AT、MTを選択、コースは2コース

より身体全体でコントロールすることになったゲームをより面白くするため、ギアシフトでは初級者でもコントロールできるようATを装備、上級者には、シフトチェンジを楽しんでもらえるようMT（クラッチはない）が装備されている。



CGで描かれたマップ。島の中に2つのコースがある。

ATの利点は、マシンコントロールに集中することができる点。理想的な加速を得ることが可能だが、意図的にシフトダウンができない欠点を持っている。



MTとATが選べる。MTはクラッチなしの6速である。

MTの利点は、ATよりも効率よく加速（上手にシフトアップすればだが）ができる点。減速においては、ブレーキと並用で使える点が大きい。

シフトボタンは、左手の親指近辺になるため、左手が忙しくなり、右手で支えることが多くなるのが欠点かも。

より速く走るためにはMTが当然速くなる。まずはマシンコントロールが先かな。

コースは、やさしいものと難しいものが1つずつで2つ。

難しいコースになると、フルブレーキも必要。素早い切り返しも多い。

やさしいコース「ラクシーコースト」

このゲームに慣れるのであれば、やはりやさしいコースで走るのが一番。

このコースでまずマシンのコントロールを覚える。もちろんシフトはATだ。

まずスタートから。

バイクは、止まっていると足を着いていなければ立っていられない。これをなんと実感できるのだ。というのは、しっかり身体を真ん中にセットしておかないと勝手にバイク（筐体部分）が倒れてしまうからだ。これに気をつけないとスタートしても真っすぐ走れなくなる。

アクセルは、少し開けるぐらい。それでも十分エンジンの回転は上がる。レッドゾーン手前にセット。GOサインで一



ちょっとしたジャンプもある。方向をきちんとつけたい。



やさしいコースは、全体的にコース幅が広い。



難しいコースと共用しているコースも走る。



左へのロングカーブ。少しバンクしている。



このマークは、マン島のマーク。由来が知りたいよね。



最終コーナーは、少し上りでバンクした左へのカーブ。

気に全開へ。

走り出したら曲がる方法へ。曲がるためには身体全部を使わないといけない。

左へ曲がる場合、腰を左に落としていくようにする。するとハンドル部分が右へ動き、ライディング部分が左へ傾く。

そのときの操作感は重い。直進に戻すには、身体を起こし、ハンドルを戻すようにすればいい。

このコースの場合、あとはアクセルワークで十分走れる。

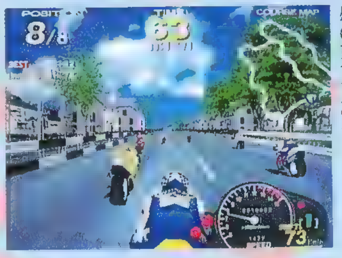


最終コーナーを抜け、チェックポイントへ。

難しいコース「TTコース」

コースが難しくなるとカーブが多くなる。そうなると、切り返すことも多くなる。

ここで問題になるのが操作感の重さである。



街中からスタートするのが難しいコース。ジャンプアップ！

実際問題として、軽々とコントロールできるわけはないので、とてもリアルな感じでいいのだが、今までバイクゲームで素早い切り替えに慣れている人はかなりつらいはず。本物のバイクに乗っている人ならわかると思うが、そんなに早い切り替えを、200㎞／h以上でやればコケる。オーバースピードでコーナーに進入し、限界がくると、このゲームではハイサイドを起こす。その状態をモーターにより再現している。当然こうなればマシンはコントロール不能になる。大きな減速へつながる。

となると無理のない走りが要求される。速くて安定した走りを。ライン取りが楽しくなりそう！

切り返しの難しさもそうだが急減速も必要。ハードブレーキングでコーナー進入は、根性試しにはいいかも！



長い下りを走る。その先に右急カーブあり。



連続してカーブがある。しっかり減速したい。



このコースでは、いくつかジャンプする。



難しいコースの締めは、きついカーブの連続。フルブレーキ



SEGA SATURN
スーパーリアル麻雀
Gグラフィティ
セガサターン対応ソフト
好評発売中
8,800円(税別)
スーパーリアル麻雀PII、PIII、PIV
あの大ヒット作を
1枚のCD-ROMにカップリング。
1987年、スーパーリアル麻雀PIIがゲームセンターに登場。アニメーション脱衣麻雀の原点となる大ヒットを記録。
その後、III、IV、Vとヒットを続け、5作目のスーパーリアル麻雀PVがセガサターンに移植されたのは記憶に新しいところ。
「スーパーリアル麻雀グラフィティ」ではあの懐かしいPIIから、PIII PIVの6人の女の子と再び会える。
しかも、田中良描き下ろしグラフィックまで収録されたゼイタクCD-ROMだ！
X指定 18才以上
PII
1987年登場。ショウ子17才。あの姿がそのまま再現されている。ああっ、甘く懐かしい思い出がよみがえって来るではありませんか…？！
麻雀部分はリニューアル。手やタバコの煙は出ませんが、表情のウインドウが追加されました。▶
PIII
1988年にデビューした芹沢姉妹がみんなのハートを熱くした。姉と妹、キミはどっちのファンだった？この姉妹に泣かされた人達が全国に1万人はいた…、かもしれない。セガサターン版ではコンティニューは無制限。あの日のくやしい気持ちをここで晴らしてくれ。
芹沢未来、水泳が趣味の17才。▶
香澄に勝てないと会うこともできなかった（涙）。
PIV
1994年に登場。とうとう女の子が3人に、色数もぐ～んと増えた。うれしいけど、3人目の香織に会うのは至難のワザだった。セガサターン版では香織終了後のおまけ対局もバッチリ収録されてるよ。
▲15才の中学生、愛菜。
脱ぐ順番にひとクセ有り。
▶悠、スポーツ万能の17才
▶19才の長女香織。
おまけに…
P's CLUB
P's CLUB 入会受付中
P's CLUBはリアル麻雀のオフィシャルファンクラブです。会報は不定期ですが、入会金、年会費は無料です。この「グラフィティ」でも新規会員募集を行っておりますので、詳しくは製品の取扱説明書をご覧下さい。入会した人全員に会員カードと記念品（PV豆本2巻）をお届けします。
開発スタッフ募集のお知らせ
■職種：グラフィックデザイナー（アルバイトも可）
■資格：年齢、学歴不問。ゲーム制作経験者の方。■勤務地：東京都蒲田
■応募方法：履歴書と作品を送付して下さい。書類選考の上、ご連絡を差し上げます。※給与、勤務時間、その他の待遇は面接時にご相談させていただきます。
担当／須永
SETA
発売元：株式会社セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL03-3733-0667（お問い合わせ電話）
セガサターン、SEGA SATURNは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です
©1995 SETA CO.,LTD.



虐げられた人々の願いが天に届く時、
爆炎の彼方より鉄生ル者現る!!
近日 アーケードに 登場!!
3DCGが構築するマルチストーリーSTG遂に登場!!
超鉄ブリキンガー
TM
© SAURUS 1996
BRIKINGER
ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!
ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!


君は挑戦したか！
GALAXY FIGHT
イラスト／船戸明里
©1995 SUNSOFT



スーパーファミコン®は任天堂㈱の登録商標です。

XBAND™
ゲーム・マッチング通信モデム
スーパーファミコン® 用

未体験ゲーム・ゾーン［XBAND］'96.4月 初登場!!

未知の強敵とキミを電話回線で結ぶ、その名は［XBAND］。日本中のゲームフリークと自由にバトルを展開できる、スーパーファミコン用ゲーム・マッチング通信モデムの登場だ。未体験の興奮に、キミはハマるにちがいない。

XBAND体験キャンペーン〈5000名モニター大募集!〉

1996年4月登場を前に、現在5000名のモニターを大募集中。無料貸出し('96.4月末日まで。なお［XBAND］使用時の電話代は有料)のチャンスをお見逃しなくご応募ください。締切は12月20日まで。 ※ご応募いただいた方には、くわしいキャンペーン要項を郵送いたします。

●応募方法：ハガキにスーパーファミコン所有の有・無、氏名、年齢、性別、住所、電話番号、職業をご記入のうえご投函ください。なおご応募は、東京都・神奈川県・埼玉県・千葉県・大阪府・京都府・奈良県・兵庫県南部にお住まいの方に限らせていただきます。

応募先/〒107 東京都港区赤坂2-14-4 森崎ビル2F
カタパルト・エンタテインメント準備室
お問合せ/☎03-5573-4371(受付時間 月～金10:00～17:00除く祝祭日)



ゲーメスト１月15日号増刊

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 剣術指南ノ書

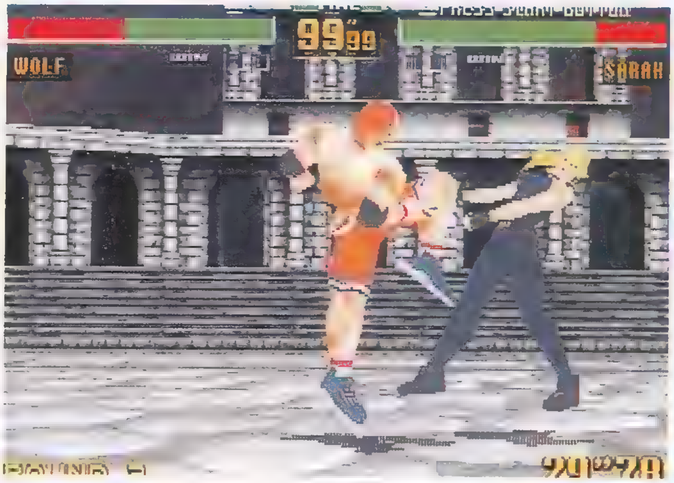


超人気「サムライ」シリーズ最新作「斬紅郎無双剣」
が増刊化決定!
剣術指南ノ書と銘打ったこの本では、
華麗なるサムライワールドを彩る個性豊かな
キャラクターの魅力を、余すところなく紹介して
いくぞ。
サムライファンならずとも必見の一冊。

12月16日発売
定価780円

ゲーメストEX 隔週刊準備号 12月21日発売決定

おお、すごい!! もう出ちゃうの?



ゲーメストEX隔週刊準備号が昨日、株式会社新声社(本社東京、加藤博社長)のプレスルームにてそのベールをついに脱いだ。ゲーメストEXはプレイステーション、サターン、3DOなどの新世代機をターゲットに今年7月に創刊。月刊誌としてユーザーはもちろん、メーカー、マスコミといった幅広い業界から注目され、今日に至っている。

今回の隔週刊化というのは、創刊時より期待を置いて、という形でリリースされていたものの、「こんなに早く移行するとは…。すごいパワーですね」と、業界関係者は語っている。しかも、準備号にかかわらず、『闘神伝2』のコマンドシートといった付録も付けられ、ボリュームも今までの月刊ペースの号に引けを取らないものになっているから驚きだ。

創刊準備号に関してゲーメストEX副編集長のらびー大野さん(28)は、「なるようになるもんですね。はははは。私は雪見大福が好きですよ」と訳のわからぬコメント。進行担当の葉奉行さん(30)は、「自由が好きでね」、攻略番長のMW岩井さん(26)は「売れたらうれしいな。ちなみに好きな食べ物は納豆です」、アシストの池パンさん(22)は、「エロビデオが見られて、メシが食えればいい」と的外れな回答が返ってきた。彼らの言わんとしたことは、きっと「掲載ラインナップの充実、速報性強化、読者のニーズに応える」ということだろう。

この隔週刊準備号に掲載される詳しい内容等は下記にまとめておいたので参照してほしい。発売は12月21日(木)で豪華2大付録付きの530円(税込み)となっている。

今後、ゲーメストEXの怪しげな動向を見守っていこうではないか。

(本誌特派員 すっとこどっこい太郎R)



新声タイムズ
1995年(平成7年)
12月8日(金)
東京本社 ☎03-3293-9321
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4

怒濤の掲載ラインナップ発表!!

表紙連動巻頭大特集

闘神伝2(プレイステーション)

新作特集

ガーディアン・ヒーローズ(サターン)
サクラ大戦(サターン)
ドラゴンフォース(サターン)
ゴジラ～列島震撼～(サターン)
Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!(サターン)
NINKU ～忍空～(サターン)他

格闘攻略特集

バーチャファイター2(サターン)
ストリートファイターZERO
(プレイステーション、サターン)
X-MEN～CHILDREN OF THE ATOM～(サターン)
ヴァンパイアハンター(サターン)他

豪華2大特別付録

闘神伝2　スキルシート(プレイステーション)
スーパーリアル麻雀グラフィティポスター

※内容等は変更になる場合があります。

表紙連動の巻頭大特集は、年末期待作『闘神伝2』。表紙はもちろん、タカラのイラストの予定。どんな構図になるかは発売までのお楽しみだ。

『バーチャファイター2』の攻略も大掲載。これさえ読めば、サターン版『バーチャファイター2』を完璧に熟知できるようになる。

こんなボリュームで
定価530円
しかも豪華2大付録付き

EXライター、デザイナー急募!! 詳しくは担当大野まで

日本のゲーマーたちへ
土曜の夜はラジオの前に集結せよ

ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっつ。なのだ。



松本梨香の

ゲーマーズナイト

パーソナリティー：松本梨香
「忍空」「ママはぽよぽよザウルスがお好き」などでおなじみの声優さん。ゲーム好きも有名で、まさに番組にぴったりのキャラクターだ。「ゲームのいろんな楽しみ方、みんなで見つけていきたい」とおおはりきり。ニューシングル、ニューアルバムも出たぞ。みんなで応援しよう!!

NEW SINGLE
NEW ALBUM
好評発売中



(SINGLE)
明日へのFree Way
パイオニアLDC
¥700（税込）



(ALBUM)
Destiny
「SA・I・TE・I」
ほか全10曲
パイオニアLDC ¥3,000（税込）

毎週土曜深夜にオンエア!!

首都圏	TBSラジオ (954kHz)	25：00〜25：30
中　京	岐阜ラジオ (1431kHz)	24：30〜25：00
関　西	和歌山放送 (1431kHz)	21：30〜22：00

TBSラジオ 954

全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」は君たちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。

〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係


もう見た？なぞ〜な小屋。
NEO GEO CD 初の
ディスクマガジンが誕生。
全編 ADK のパロディーが
てんこもりの超極楽ソフト！
こんなにコーナーがあって、
￥6,800 で好評発売中！
なぞ〜な小屋「？」
今まで何が起こるのか分からなかったこのコーナーだけど、ついに明らかになったぞ。コーナーを全てクリアするとシューティングゲームができるスタッフロール、「将棋の達人」の紹介、新作ゲームの紹介が見られるぞ。
SYSTEM PROGRAMMER
ADK開発棟「ジャンヌとりょ〜このお便り紹介」
ジャンヌとりょ〜こが漫才をしながらお便りを紹介するぞ。
アドベンチャー方式になっていて遊びながらお便りが紹介されるぞ。
ブラウン研究所「タイムトラベルヒーローズ」
「ワールドヒーローズ」の英雄達のことを詳しく知ることができるぞ。「ワールドヒーローズ」を開催したブラウン＝シュガー博士の研究所に潜入だ！
見世物小屋「NEOクイズ」
ADKの開発秘話などの問題が盛りだくさんの4択クイズ。脳味噌が沸騰するまで考えてカルトADKに挑戦だ！
シュラのムエタイ界での異名は？
ADK
ワールド
TM
©SNK/ADK 1995
ADK 株式会社エーディーケイ 営業部
〒362 埼玉県上尾市愛宕 3-2-15 ADK ビル
通信販売のお問い合わせは、TEL048-775-2412 まで。



The Future Is New
SNK
舞うは刃か、血煙か。
さんくろうむそうけん
©SNK 1995
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
ネオジオCDソフト12月29日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格32,000円(税別)〉は好評発売中!!



NEO·GEO CD
この迫力、この過激さ、
もはやゲームにあらず!
"修羅"と"羅刹"、2つの顔を持つ
12人の剣士たちが動き出す!
数々の新システムを搭載し、グラフィック・
演出も過激にパワーアップ!!282メガ・
カタナバトルに乗り遅れるなよ!
■NEOGEOはSNKの商標です。
テーマパークだ! ネオジオワールド この冬開園!!
楽しさビッグにつめこんで、日本最大級の屋内型テーマパークが誕生。SNKのネオジオワールドこの冬から始まります。

新・闘神大武会、始まる。

本格3D対戦格闘アクションゲームが、
よりダイナミックに進化した。







- 初心者でも激闘の興奮が簡単に味わえる、「一発必殺技システム」!!
- ゲージMAX状態で超強力な必殺技が使える!「オーバードライブゲージ」。
- 3人の新キャラと未知なるボスキャラ現る!対戦もより多彩に、さらに過激なバトルへ。

イラストレーション：ことぶき　つかさ

画面は開発中のものです。

Q SOUND
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

<カプコンソフト情報>　大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)243-6264　松山／(0899)34-8786
福岡／(092)441-1991　※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。


CAPCOM
撃墜王爆進
闇の陰謀を打ち砕け！
シューティングゲーム「19」シリーズの最新作がニューギミック満載で新登場。
19XX
THE WAR AGAINST DESTINY
ナインティーンダブルエックス
●「マーカーミサイル」で敵をロックオン! 集中攻撃を浴びせろ。
●新システム「可変型ボム」で爽快感と攻略性がグーンとアップ。
●バリエーションにとんだ画面展開と新兵器もゾクゾク登場。
画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
CPS II 第13弾
●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!! 24時間いつでも引き出せます。
株式会社カプコン®
<AM国内販売部> ●本 社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

ゲーメスト
January 1996 1.15
No.160
平成8年1月15日発行(毎月2回15日､30日発行)
第11巻第1号通巻第160号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋已代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22443-1／15　©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan　T1022443010537